

CD'DE BU HAFTA

• **DEMOLAR** Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII, Deep Sea Tycoon, Freedom Fighters, Indy Car Series, Pure Pinball, Agent Sokoben, Rosso Rabbit in Trouble, Codename Silver
 • **VIDEOLAR** Drake, FFXI, Fair Strike, Gangland, Janit Operations, LoIR: Return of the King, Railroad Tycoon 3, Rome: Total War

pro gamer

Sayı-6

SABAH

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

ISSN 1304 - 3811

1.500.000 TL.

Devrim yapmaya gidiyoruz

İstikamet Novistrana!

REPUBLIC

THE REVOLUTION

İNCELEMELER

Northland

Viking usulü adalet

Cold Zero The Last Stand

Kiralık askerlik
ne kadar kötü olabilir?

ROME: Total War

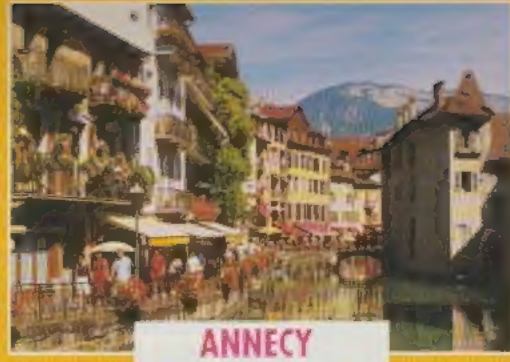
Savaşmak hiç bu kadar
görmekli olmamıştı!

Warhammer

Bunlara oyuncak deyip geçmeyin...
Hepsi birer stratejik silah



KARAKÖY



ANNECY

**GÜNEY SAHİLLERİNDE
HUZURA YOLCULUK:**

Yoga, meditasyon ve yenileyici
terapi eşliğinde tatil
imkânı sunan özel mekânlar

SARI TABELALAR REHBERİ:

Silifke'den Narlıkuyu'ya
hikâyeleriyle antik kentler

ANNECY: Fransa - İsviçre
sınırında, taşralı küçük Venedik



AVŞA



SAPANCA

**ROTA: BAYRAMOĞLU'NDAN
GÖLYAKA'YA** Yaz sonu güneşinde
İstanbul'un arka bahçesini keşif

İSTANBUL ÇATILARINDA

AYIN: Karaköy'ün eski
apartmanlarında Beyaz
Ruslar'ın manastırları saklı

KÖYCEĞİZ: Akdeniz'in
en batı ucunda; başı gölde,
kuyruğu denizde bir denizkızı

TÜRKİYE'NİN TEK TATİL VE SEYAHAT DERGİSİ



KARAKÖY
çatılarında ayın
esrarlı Rus kilseleri

Saçları su örgülü
denizkızı

KÖYCEĞİZ

Hızlandırılmış kurs
IRAK TARİHİ

Fransız taşrasındaki
küçük Venedik
ANNECY

**İstanbul'un
arka bahçesi**

ROTA

Bayramoğlu
Eskihisar
Hereke
Sapanca Gölü
Maşukiye
Poyrazlar Gölü
Düzce
Gölyaka

Türk Rivierası'nda

spiritüel tatil

Göcek, Ölüdeniz, Bodrum, Tekirova
yoga, meditasyon, reiki, bioenerji

Eylül sayısı bayilerde

İNCELEMELER

- 10 Republic: The Revolution**
Sanal memleket meselelerine el atan bir oyun

- 14 Northland**
Cultures serisinin son durağı İskandinavya.

- 16 Cold Zero - The Last Stand**
Kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bir adam ne yapar? Bu örnekteki karakter savaşıyor.

- 18 Warhammer**
Bilgisayar olmadan da eğlenebilirsiniz!



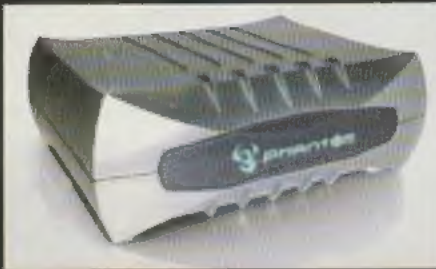
ÖN İNCELEME

- 6 Rome: Total War**
Kendini ispat etmiş Total War serisinin şimdiye kadar yaptıklarını da aşan son oyununu yeni yılda göreceğiz.



HABERLER

- 4 Phantom**
Gerçekten de varmış. Herkesin çıkmaz dediği Phantom ismiyle cismiyle görüldü.
- 5 The Movies**
Şimdi de yönetmen mi olmak istiyorsunuz? Bu oyun yapımcıları çok şımartıyor bizi.



ONLINE

- 24 PlanetSide**
Online oyunlar içinde ekip ruhuna en fazla inanan hangisi? Cevabı içerde.

STRATEJİ REHBERİ

- 26 Lionheart: Legacy of the Crusader**
Her işin başı perk. Söz konusu olan Lionheart ise elbette.



AYRICA...

- 8 CD**
Battlefield 1942, Railroad Tycoon 3, Rome: Total War... Daha sayalım mı?
- 20 CeBIT Eurasia Bilişim**
Dere tepe demeden gittik, dolaştık, yazdık.
- 22 Ev Elektronik**
Nokia 6600 ve Siemens SX1 ile cep telefonlarının geçit töreni.
- 29 Hile Kodları**
Hâlâ üstesinden gelemiyorsanız atın o oyunu
- 30 Mektup**
Çok uzun yazmayın, diğerlerine haksızlık oluyor.



İçindekiler

Biliştim, biliştin, biliştik

Geçtiğimiz haftayı toz duman ve en nihayetinde birkaç damla yağmurla kapattık. Toz ve duman Türkiye'deki en hatırı sayılır bilişim fuarı olan CeBIT Bilişim Eurasia'dan kalma... Yağmur damlaları ise güneşin yavaş yavaş pes etmeye başladığını gösteren iyi bir işaretti. İki gelişme de kendi içinde güzel ama şimdi ilkinden bahsedelim biraz.

CeBIT Bilişim Eurasia (hatta mümkünse kısaca Bilişim Fuarı), sadece döpiyesli hanımların ve takım elbiseli beylerin seri hareketlerle kendi aralarında kart değiş-tokuşu yaptıkları ya da "araçta muhasebe seti" gibi bizim sırrına eremediğimiz (ama illa ki bir yerlerde işe yarayan) birtakım ürünlerin satışlarının artması için düzenlenmiş bir etkinlik gibi görülmemeli. Burası aynı zamanda Türkiye'ye yeni giren, girecek olan tüm dumanı üstünde teknoloji ürünlerinin de topluca ortaya çıktığı dev bir manyetik alan üssü. İster eğlenmek, ister çalışmak için olsun teknolojiyi bir şekilde kullanan, kullanmak durumunda kalan herkesin ilgisinin bir hata-lığına da olsa buraya çevrilmesi ise en basitinden söylersek havayı temizleyen, iyi bir gelişme.

Biz her Eylül'de olduğu gibi bu kez de oradaydık ve tüm elektronik camiasının (üreticilerden bahsediyorum, clubber'lerden değil) oyun oynayan yeni nesil için duyduğu sempatinin biraz daha arttığını gözleme şansımız oldu, çok da sevindik bu duruma. Oyunların masa başındaki bilgisayarlardan kurtulup renkli bilyeler gibi cebe doluştuğunu görmek insanı neşelendiriyor ama yine de 2003 Bilişim Fuarı'nda bizi bilgisayar başındaki zincirli koltuklarımızdan tamamen koparacak bir şeye rastlamadık. Galiba aramadık da...

Serpil Ulutürk

Yeni bir konsol daha

Phantom, PC'nin tahtını sallar mı?

Küçük küçük haberlerle bir süredir oyun gündeminde yerini almıştı Phantom. Bu haberlerle her defasında yeni bir özelliği ifşa olurken piyasaya çıkışı da ileri bir tarihe erteleniyordu. Artık o tarih yaklaştı, üstelik online oyun konsolu Phantom'un neye benzediği de ortaya çıktı.

Infinium Labs, "piyasadaki tüm konsollardan daha hızlı" olacağını iddia ettiği Phantom'un teknik özelliklerini son haliyle açıkladı:



2GHz ila 3GHz işlemci, 120 GB hard disk ve sekiz saniyede yüklenen WinXPe işletim sistemi. Ayrıca video bağlantı bileşenleri, dolby dijital 7.1 audio ile dahili kablo, DSL modem ya da WIFI kartı.

Peki ya oyunlar? Dünyanın tüm donanımı ve hızı

bir araya gelse de oyunlar olmadan bir anlamı yok.

Infinium Labs, ilk etapta en "baba" oyunların bulun-

mayacağını itiraf etmekle birlikte Phantom'un 5 bin oyunluk bir listeyle piyasaya çıkacağını açıklıyor. Kullanıcılar ise bu oyun sayısından bağımsız olarak aylık üyelik bedelini ödeyecek; EVE Online, Everquest ve Star Wars Galaxies gibi popüler MMORPG'lerdeki gibi. Aylık üyelik bedeline rağmen konsol arayüzünde reklamlar belirtmeye devam edecek. Ancak Infinium Labs'in belirttiğine göre, reklam gelirleri istenen seviyeye ulaştığında zaten kullanıcılardan da ücret talep edilmeyecek.

Oyunun beta testine, başvuran 28 bin kişinin arasından seçilen 300 kişi tarafından 15 Eylül'de başlanacak. Gelişmelerle tekrar birlikte olacağız.

Full Spectrum Warrior PC'de

Ama tarihi belli değil...

Pandemic Studios'un ABD ordusu için tasarladığı taktik shooter Full Spectrum Warrior'ın Xbox'ın yanı sıra PC'ye de uyarlanacağı duyuruldu. Bir eğitim simülasyonu mahiyetinde olan FSW'de oyuncular kendilerini bir Ortadoğu kentine operasyona giden komandoların yerine koyacak. Oyun Xbox için önümüzdeki yıl çıkacak ve PC de onu izleyecek.

Oyunu geliştirenlerden William Henry Stahl, önce Xbox'ta çıkacak olmasının da

ABD ordusunun talebi olduğunu (askerler için daha pratik olur diye düşünülmüşler), yoksa PC'ye daha uygun bir oyun olduğunu söylüyor. Stahl'ın belirttiğine göre FSW, "daha önce hiçbir askeri oyunda olmayan bir realizm ve doğruluk seviyesine" sahip. (Ortadoğu'da geçmesinden anlamalıydık.) Stahl, bu yıl E3'te Oyun Eleştirmenlerinden En İyi Oyun ve En İyi Simülasyon ödülleri alan FSW'nin "CNN'de haberleri izlemek" gibi bir etki yaratacağını söylüyor.

FSW'da en önemli unsurlardan biri de yapay zeka. ABD ordusu oyundaki askerlerin gerçek askerler gibi, yani çakı gibi olmasında diretince yapay zeka da buna göre geliştirilmiş. Askerler hem bireysel, hem de grup olarak gayet "zeki" imiş. Hayatta kalmak için ellerinden ne gelirse yapıyorlarmış. Bu yüzden de berbat durumların içinden sıyrılmalarını seyretmek çok eğlenceliymiş. Tabii Stahl'a göre.



Scrapland sitesi açılıyor

Mercury Steam Entertainment, beklenen futuristik aksiyon oyunu Scrapland için bir web sitesi açtı. www.scrapland.com adresli sitede oyuncular yeni ekran görüntülerini bulabilecekleri gibi oyun hakkındaki bilgilere, karakter detaylarına, duvar kağıtlarına ve forumlara ulaşabilecek. Scrapland, D-Tritus adlı kendi kendini monte eden bir robotu konu alıyor. D-Tritus, dev robot kenti Chimera'da iş bulmaya çalışıyor. D-Tritus'un karşılaştığı herhangi birinin kimliğini alma yeteneğine sahip olacağı söyleniyor. Hadi bakalım...



The Movies

Hollywood'da şöhret basamaklarını farklı bir şekilde tırmanmak...

Aşk, ihtiras, şiddet, nefret ve balon... Oyun aleminin en sevimli adamlarından biri, Peter Molyneux geliştiriyor, Activision dağıtıyor. The Movies, Ocak 2004'te en yakın bayide!..

Ama bu sefer bahşişimizi verip frigomuzu yerken dev ekrandaki klişelere tahammül etmek zorunda değiliz. Zira elimize kendi filmlerimizi çekme ve hatta Hollywood'da kendi stüdyomuzu işletme

fırsatı geçiyor. Böylelikle "ben olsaydım"la başlayan cümleleri oracıkta kesebilir ve kolları sıvayarak "motor" diyebiliriz.

Üstelik The Movies bize 1920'lerden başlamak suretiyle sessiz filmlerden siyah-beyazlara, müzikallerden gerilimlere bir sürü seçenek sunuyor. En ileri teknolojileri kullanabilir, yeni tekniklerin öncüsü olabiliriz. Ya da sadece çok iyi filmler yaparız ve gişe rekorları kıranız. Tercih bize kalmış.

The Movies'te çekeceğimiz filmlerin temasını, senaryosunu, setini, oyuncularını ve kostüm/dekorlarını biz belirleyebiliyoruz. İzleyicileri kendimize hayran bırakmak için yeni çekim teknikleri, özel efektler, kamera açıları filan da yaratabiliriz. Ayrıca çektiğimiz her filmin bir tanıtım videosu ve web sayfası da şirketten. Geriye bir tek Ocak ayına kadar beklemek kalıyor.



Celtic Kings: The Punic Wars

Dönelim Roma İmparatorluğu devrine...

Haemimont Games, Celtic Kings: The Punic Wars'tı hazırladıklarını duyurdu. Strateji türündeki oyun, MÖ 264 ve 146'da Roma ve Kartaca arasında yapılan üç savaş konu ediyor. Celtic Kings: Rage of War'dan farklı olarak bu oyunda kendi tarihi orduları ve yapılarıyla iki yeni millet var: Kartacalılar ve İberyahlar. Ancak Celtic Kings: The

Punic Wars için henüz bir çıkış tarihi bildirilmedi.

Oyunu adventure ve strateji modlarında oynamak mümkün. Strateji modunda, kendi askerlerinizi geliştirebilecek, kadronuza hero'lar katabileceksiniz. The Punic Wars'ta ayrıca single-player için iki macera da var: İlkinde Alpler'i geçerken Hannibal'ı takip ediyoruz. İkincisinde Roma İmparatorluğu'nun

gittikçe büyümesine ve güçlenmesine tanık oluyoruz.

Celtic Kings: The Punic Wars'taki diğer yenilikler ise savaş alanları, haritalar ve 100'ün üzerinde ses efekti. Ayrıca yeni oyun motoru, askerlerin otomatik eğitimine, erzakların teminine, kulelerden okların yönlendirilmesine, birliklerin yenilenmesine, zırhlı araçlara ve kanlı saldırılara olanak sağlıyor.



Bekliyoruz...

Bu oyunlar bizimle oyun oynuyor. Sürekli çıkış tarihleri değişiyor, bir görünüp bir kayboluyorlar... Bu yüzden kafanız karışmasın, hayalleriniz suya düşmesin diye biz size sürekli haber veriyoruz, hem de listeyi sürekli güncelleyerek. Bu ay sonuna kadar neler çıkacağını aşağıda görebilirsiniz.

Enclave	
RPG	19 Eylül
Freedom Fighters	
Aksiyon	19 Eylül
Wings of Honour	
Simulator	19 Eylül
Paradise Cracked	
Taktik	24 Eylül
Midnight Nowhere	
Adventure	24 Eylül
No Man's Land	
Strateji	26 Eylül
Dragon's Lair 3D	
Aksiyon	26 Eylül
Silent Storm	
Taktik	26 Eylül
World Racing	
Yarış	26 Eylül
Commandos 3: Destination Berlin	
Strateji	26 Eylül
UFO: Aftermath	
Strateji	26 Eylül
Crusaders: Battle for Outremer	
Strateji	26 Eylül
RC Cars	
Yarış	26 Eylül
Massive Assault	
Aksiyon	26 Eylül
Supreme Ruler 2010	
Strateji	26 Eylül
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	
FPS	26 Eylül
SimCity 4: Rush Hour	
Strateji	26 Eylül
NHL 2004	
Spor	26 Eylül
C&C Generals: Zero Hour	
Strateji	26 Eylül
London Racer: World Challenge	
Yarış	26 Eylül

Rome: Total War

Total War serisi Roma kapılarına kadar dayandı

Çıkış Tarihi: 31 Ocak 2004

Tür: Strateji

Yapımcı: Creative Assembly

Dağıtıcı: Activision

www.totalwar.com

Creative Assembly, Shogun ile başlattığı Total War serisine Medieval'dan sonra Rome ile devam ediyor. Binlerce kişilik ordularla yapılan çarpıcı savaş sahneleri ile dikkat çeken Total War serisi bu kez daha çok ilgi göreceği benziyor. Rome, MÖ 300 yılı civarında, Roma'nın İtalya yarımadasında güçlenmeye başlamasından sonraki dönemi kapsıyor ve tarihi yeniden yazmamıza olanak sağlıyor.

Oyun yapımında oldukça ciddi ve iddialı bir firma Creative Assembly. Total War serisinin ilk oyunu Shogun: Total War'ın ardından geçen sene Medieval'ı ve ayrıca Medieval için genişleme paketi olan Viking Invasion'ı çıkardılar ve bu oyunlar pek çok ödül kazandı. Rome ise şimdiden dünyanın en büyük oyun fuarı olan E3'ün en iyi strateji oyunu seçildi ve 5 tane ödül aldı. Bu bile bizi ne tip bir oyun bek-



Bir haritanın başına geçip strateji geliştirmekle o haritanın kahramanlarına yakından bakmak farklı şeyler. Bu fil hesaptan yoldur belirdiyor.

Savaşları Total War serisinin diğer oyunları ile kısmen aynı olsa da Rome, serinin önceki oyunlarına göre daha geliştirilmiş ve birçok yenilik içeren

bir oyun motoru ile geliyor.

Artık üç boyutlu savaş alanında iki boyutlu askerler yerine motion capture teknolojisi ile hazırlanmış tamamen 3 boyutlu ve detaylı askerler ile savaşacağız. Medieval'dan farklı olarak, birimlerimiz teke tek çarpışabilecekler, böylece oyunun savaş havasını iyice yansıtmayı ve savaşın daha sinematik bir şekilde ilerlemesi planlanmış. Ekran görüntülerine bakınca insan hayret içinde kalıyor. Binlerce askerin savaş alanında birbirine girdiğini görmek etkileyici. Yapımcılar, daha önce hiçbir oyunda görülmemiş büyük savaş sahnelerini görebileceğimizi, fakat yine de oyunun yüksek konfigürasyon istemediğini ısrarla

Yağmalamak serbest

Tabii ki tek yenilik bu değil. Artık strateji haritamızda kurduğumuz bütün yapılar savaş alanında görülebilecek ve bu yapılarla etkileşime girilebilecek. Etkileşim derken askerlerinizin Mısır'a yapılan bir akında Mısır Çarşısı'ndan alışveriş yapacağını kastetmiyorum. Örneğin şehrimiz kuşatıldı, surların üzerine okçuları dizip yükseklik avantajından yararlanabileceğiz. Savaş anında binalar ve surlar hasar alabilecek, yıkılabilecek veya binaları ateşe verebileceğiz. Şehirler nüfusun artışı ile büyüyebilecek, savaş anında şehrin surları ardında yaşayan



Oyunun iyice geliştirilmiş grafikleri sayesinde lejyonerleriniz daha bir asil, daha bir mağrur.



halkı görebileceğiz. Ya da isyan çıkan bir şehirde isyancılar ile şehrin sokaklarında birebir çarpışabileceğiz. Yapılar bulundukları bölgelerin özelliklerini taşıyacak. Ayrıca savaş alanları oldukça zengin bir şekilde dizayn edilmiş. Yol, köprü gibi en ince ayrıntılar bile düşünülmüş.

Fakat diğer Total War oyunlarında olduğu gibi tek önemli etken savaş değil. Önceki oyunlarda önemli bir rol oynayan diplomasi ve ekonomik mücadeleler Rome Total War'da da geçerli. Strateji haritamız geliştirilmiş, eski oyunlardaki Risk tarzı strateji haritasının yerine 3 boyutlu bir harita getirilmiş. Bölgenin coğrafi özelliklerini ve şehirleri detaylı bir şekilde buradan görebiliyoruz. Artık harita bölge bölge değil, tamamen interaktif bir şekilde hazırlanıyor, böylece ordularımızı haritada istediğimiz bölgeye yerleştirebileceğiz. Örneğin, ordularımızı bir dağ geçidine yerleştirerek, düşman ordusuna tuzak kurabileceğiz. Bu da oyun üzerindeki kontrolümüzü artırıyor. Fakat bununla birlikte eskisinden daha zor olacağını düşünüyorum, çünkü haritadaki alanımızın genişlemesiyle daha sağlam kararlar almamız gerekecek.

Yapımcılar önceki Total War oyunlarındaki basit seçim, ordu düzeni gibi özelliklerden daha fazlasını oyunculara verdiklerini belirtiyor. Ordu formasyonlarını artık çok daha kompleks bir şekilde kontrol edebileceğiz. Kullanıcı arabirimi de buna

göre geliştirilmekte.

Oyunda 3 adet mod bulunuyor; campaign, historical battle ve tutorial. Campaign modunda her ülkenin kendine ait olan campaign'lerinden birini seçip oyuna başlıyoruz ve sınırlarımızı genişletmeye çalışıyoruz. Campaign modunda Roma, Kartaca, Yunan, Mısır, Alman gibi 21 ayrı ırk ile oynayabileceğiz. Historical battle modunda, Sesar, Hannibal gibi hükümdarların tarihi savaşlarını oynamaya şansını elde ediyoruz. Tutorial bölümü ise bilindiği üzere öğretim amaçlı olan bölümlerden oluşuyor. Bu modlar dışında Rome: Total War bir harita editörü ile birlikte geliyor. Bu editör önceki Total War oyunlarına oranla daha geliştirilmiş durumda. Böylece kendi savaş alanlarımızı ve savaşlarımızı yapabileceğiz. Ayrıca Roma campaign'lerinde sadece imparator olmak durumu kurtarmayacak. Açıklamalara göre bir de senato olacak ve bize belirli görevler verecekmiş. Bunları yapmak gibi bir zorunluluğumuz yok fakat yapılan görevlere göre ünümüz artacak ve daha büyük ve saygın bir imparator olma yolunda ilerleyebileceğiz.

Az asker, çok strateji

Total War serisinin önceki oyunlarında asker sayısı çok fazlaydı, toprak ele geçirdikçe o topraklarda bulunan üniteleri



Total War serisinin en sevilen özelliği savaş sahnelerindeki görkemli, Rome'da bu iş lyke abartılmış gibi.

kullanabiliyorduk ve bu bir süre sonra oldukça sıkıcı bir hal alıyordu. Her ırkın askeri üniteleri azalmış fakat artık üniteler ırklara göre değişiyor ve bu ünitelerin hepsinin özellikleri farklı. Romalı lejyonerler oklardan korunabilmek için kalkanlarını etraflarında ve üstlerine birleştirerek (Gladyatör'de Kartaca savaşının canlandırıldığı sahne) ilerleyebiliyorlar. Barbarların savaş köpekleri ve Kartaca'nın filleri var. Fakat bu durum dengelenmiş, filler çok pahalı, ayaklı üniteler ise fillere göre çok ucuz ve filleri öldürmek içinse kılıç fırlatma gibi hamleler yapabiliyorlar. Ayrıca düşmanımızın filleri yönetmeyi öğrenebilmesi ve kendi safına geçirmesi gibi bir durum söz konusu.

Bir diğer sıkıcı özellik ise,

artan topraklarla birlikte yönetimin zorlaşmasıydı. Artık topraklarımıza valiler atayabileceğiz. Bu valiler şehirleri yönetecek ve vergi, asker eğitimi gibi işlemleri otomatik olarak yapabilecek. Fakat yapay zekanın bunları ne kadar iyi yapacağı şüpheli. Ne olursa olsun mutlaka şehirlerimizi sürekli kontrol etmemiz gerekecek.

Rome, bize imparator olmanın tadını yaşatacağı benziyor. Gerek grafikleri, gerekse oynanış bakımından Creative Assembly verdiği sözleri tutabilirse oyun piyasasını sarsabilecek bir yapım. Total War serisinin diğer oyunlarına bakınca yapımcılara güvenmemek işten değil. Kısaca strateji oyunları arasında devrim yapabilecek bir oyun geliyor.

M. İberia AYDIN



Yeni Total War'da binalar ve kaleler de yakılıp yıkılabilecek. Oyun bu haliyle daha gerçekçi.

ProGamer CD Collector's Edition

Düzenli dergi okuyucusu aynı zamanda sağlam bir arşivcidir de. Kolay kolay eski sayıları atmaz, eksik kalanları da bir yerlerden bulur arşivine ekler. Ayrıca her başlığa aldanıp "demek ki bu sayıda koleksiyoncuları düşünerek özel CD yapmışlar" demez. ProGamer CD'leri her hafta şahane ayrıca, ne gerek var Collector's Edition'a falan?

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII



Battlefield 1942'nin çıkmış ikinci ek bölüm paketi. Garip ve bilin-medik silahların kullanılabileceği bu oyunda 16 yeni aracımız var. Ayrıca sekiz yeni bölüm ve dört yeni silah kullanılabiliyor. Oyun bugünlerde piyasaya çıkmak üzere.

Deep Sea Tycoon

Aquazots ırkının inceliklerini öğrendiğimiz oyunda beceriksiz ve sizin desteğiniz olmasa yıkılacak bir uygarlık yaratıyorsunuz.

Freedom Fighters

Amerikan propagandası bir taktiksel strateji oyunu. Grafikler ve sesler oldukça etkileyici.

Indy Car Series

İnanılmaz grafikler ve gerçekçi sesleriyle bu oyunda 33 arabayla birçok pistte yarışabiliyoruz.

CD'nizin autorua'ı başlatılması durumunda: "Bilgisayerin"den CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamernog.com'a yazın.

Pure Pinball

Şimdiye kadar yapılan TILT'lerin en iyisi.

Agent Sokoban

Eski bir dostun yeniden uyarlanması. Üstelik müzikleri de çok güzel.

Rosso Rabbit in Trouble

Sorunlu bir şükran günü favşanı ve onun toplaması gereken malzemeler üzerine oturtulmuş zeka dolu bir oyun.

Codename Silver

Geçmiş belli olmayan bir ajanı oynadığınız bu oyunun demosunda 3 bölüm yer alıyor.

Quick Par

Dungeons and Dragons 3rd Edition

Character Generator v1.2

NVidia Windows 9x sürücüler

k-lite codec

DVD Decrypter

Winamp 3

Winiso

Yahoo! Messenger

Greyhawk: Temple Of Elemental Evil

Harry Potter Quiddith Cup

Homeworld 2

Horizons

Pop Idol

Sinbad

Chase The Express

Resident Evil 3

Ridge Racer 5

Spy Hunter 2

Warlords Battlecry

Drake

Ailenin yok almasından sonra intikam için yollara düşen bir psikopatın hikayesi daha. Geometriyle iç içe yerleştirilmiş bir oyun. Yani zeminler ve kişiler hoplayıp zıplarken kullanılabiliyor.



FFXI

Final Fantasy serisi hep çok tutmuştu, ancak bu, Amerika için tasarlanmış online versiyonu.

Fair Strike

Teröristler her yerde, helikopterler ise sizin kontrolünüzde.

Gangland

Kendi suç imparatorluğunuzu kurmaya çalışıyorsunuz.

Joint Operations

Endonezya'da iç savaşın ortasında kalan bir askeri oynadığınız oyunun en kuvvetli tarafı multiplayer seçeneği.

LotK: Return of the King

Unutmayın, oyun filminden önce çıkacak.

Railroad Tycoon 3

Basitçe saatlerce bir demiryolu inşa etmek ve yeni istasyonlar...

Rome: Total War

İster Romalılar'ı oynayın ister Kartacalılar'ı, uzun, uykusuz geceler bizi bekliyor.

demo

araç

ScreenShots

video

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuna kısmet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmi duyduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Biz de devrim istiyoruz!

Bir haftadır yoğun bir politik gündemimiz var. Kendi halinde, gözü monitöründen başka bir şey görmeyen, hani arada bir fındandaki kahvesi bitmese yerinden kalkmayı aklına bile getirmeyen bu üç beş insanın politikayla (hem de yoğun olanıyla) ne işi olabilir ki? Hah, siz öyle sanmaya devam edin, biz o arada devrim bile yaptık! Cümlelerin sonundaki o ünlem biraz fazla kaçmış olabilir, nihayetinde devrim dediysek masa başı devrimden bahsediyoruz... Neyse, karıştırmayalım şimdi.

Republic: The Revolutions uzunca bir süredir Eidos'un verdiği "böylesini görmediniz" gazıyla beklediğimiz, strateji oyunlarına ilgi duyan herkesin ağzını sulandıran bir oyundu. Bütün çok şişirilen oyunlar gibi biraz hayal kırıklığıyla birlikte geldi ama yine de adı yeter, oynadık. Dergide henüz Republic'i bitirebilen yok ama politika yapmanın sırlarına erecek kadar ilerleyenler, çalışma masasına kürsü, bize de seçmen muamelesi yapanlar var.

"Ben anlamam devrim falan, bana sağa sola koşturup iş yaptırabileceğim minik köylüler verin" diyenler için haftanın önerisi Cultures serisinin yeni oyunu Northland. Viking uygarlığının bağrından kopmuş cengaver kahramanların kötü tanrılara karşı verdiği savaşı oynarken, ne kadar kuzeyde kalsa da bu toprakları eviniz belleyip, kek seven Viking halkına bol bol buğday öğüteceksiniz!?

Haftanın sürprizi ise Warhammer. Dünyanın her tarafındaki binlerce insanın, üzerinde bilgisayar olmayan bir masanın başına geçip kendi ordularını kurduğu, yönettiği bu oyunla hala tanışmadıysanız buyrun tanıştıralım. Ever biraz pahalı bir hobi ama çok zevkli.

Bunu da beğenmediyseniz haftanın en kötü seçeneği olan Cold Zero'yu önünüze sürüp, "Bu mu yani? Hoş mu?" diyoruz.



Northland

S.14



Cold Zero

S.16



Warhammer

S.18

REPUBLIC

THE REVOLUTION

Devrim yapmak her babayiğidin harcı değil. Kararlı olacaksın, kararlı olacaksın, sosyal olacaksın, zengin ve güç sahibi olacaksın. Ama en önemlisi, en önemlisi olacaksın. Ne kadar zeki olduğunuzu görmek istiyorsanız Republic eşsiz.

TÜP: Strateji

ÜRETİCİ: Eidos

DAĞITIMCI: Eidos Interactive

www.novisirona.com

İTHALATÇI: Aral İthalat

SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 800 MHz işlemci,

256 MB RAM, 32 MB ekran kartı



Bazı oyunları anlatırken rahatça herkesin bildiği bir başka oyunu örnek gösterip "bu da onun gibi işte" dersiniz ve böylece karşınızdakinin kafasında bir fikir oluşturmak için bir sürü dil dökmene gerek kalmaz. Fakat, Republic onlardan biri değil. Daha önce oynadığınız hiçbir strateji oyununa benzemediği gibi iki noktadan sonraki Revolution (devrim) sözcüğü de tesadüfen oraya eklenmemiş. Belli ki, oyunun "tema"sı kadar tarzına da gönderme yapıyor.

Kolay yerinden başlayalım; Republic, Rusya'nın liderliğindeki komünist Doğu Bloku ülkelerinden birinin (ama sanal) yönetimini değiştirmeye yeminli bir adamın hikayesi. Oyunu ilk gördüğünüzde kapitalist düzene karşı bir mücadeleye gireceğinizi düşündürmesine rağmen tam aksine komünizmle savaşa geçtiğinizi fark etmeniz uzun sürmeyecek ama olsun, devrim devrimdir!

10 soruda karakter analizi
Republic daha oyunun başından kendi farkını bütün ağırlığıyla hissettiren bir oyun. Hani işe

karakter yaratmakla başladığınız oyunlarda elde ettiğiniz puanı kafanıza göre belli özelliklere dağıtırsınız ya, Republic bunun yerine gerçek bir karakter testi ile başlıyor. Size tam 10 tane soru soruluyor ve bunlara verdiğiniz cevaba göre bütün oyunun kaderini etkileyecek olan üç kriterin (güç/force, nüfuz/influence ve para/wealth) dağılımı ile ideolojiniz ortaya çıkıyor. Zaten bundan sonrası da tek başınıza Photoshop'u çözmeye çalışmaktan çok farklı değil. Bakalım nasıl anlatacağız...

Oyunun bence en büyük özelliklerinden biri müthiş bir

"kendine güven" gerektirmesi. Eninde sonunda bir oyun elbette ama hayatının her adımında bir yol göstericiye, yanlışları koruyan bir rehberle ihtiyaç duyanların Republic'ten zevk alabileceğini sanmıyorum. Burada lider sizsiniz ve kesinlikle yalnızsınız. Şöyle düşünün; bir şehre giriyorsunuz, hiçbir yerini bilmediğiniz, kimseyi tanımadığınız ama ele geçirmek zorunda olduğunuz bir memleket parçası... Ne yapacaksınız? Karakter testi tamamlayıp adamınızın ana ve yan özelliklerini belirledikten sonra oyun bu soruyla başlıyor. Kendinize



İhtiyacınız olan şeye göre ya köşe bucak kaçacağınız ya da peşinden koşacağınız bir...

güvenilir yardımcıları bulmak, şehrin her köşesini araştırıp buralarda eylemler yapmak, bölge bölge hakimiyeti ele geçirmek. Kiril alfabesiyle yazılmış gazeteleri okumak, gücünüz büyüdükçe ortaya çıkan iç ve dış sorunların üstesinden gelmek, son olarak da yeni bir şehirden hikayeye devam etmek en temel göreviniz.

Bu temel görevi yerine getirirken oyunu Photoshop'a benzeten yanı ortaya çıkacak, yanı kurcaladıkça "aaa, bu da varmış" diyeceğiniz türden bir ton gizli (ya da sonradan ortaya çıkan) özellik. Bunları anlatmadan önce bir şehrin kon-

trolünü ele geçirmek için yapılması gerekenlerden bahsedelim. Bölgelere ayrılmış olan büyük bir şehirdesiniz ve yol almak için her bölge hakkında fikir sahibi olmanız gerekiyor, yanı oyunda "istihbarat" her işin başı. Devletlerin istihbarat birimlerine yığınla para akıttığını düşününce Republic'teki bu mantığın gayet yerinde olduğunu söylemek mümkün. Neyse... Sokaklarını arşınlayıp mekanlarını bellediğiniz, insanlarıyla konuştuğunuz bu bölgeler için artık harita planlarınızı gerçekleştirmenin zamanı geldi.

Örgütçü geldi haanım!

Yapabileceğiniz şeylerden biri

kapı kapı dolaşıp bildiri dağıtmak. Bir gece vakti siz ya da adamlarınızdan biri gidip propaganda malzemelerinizi evlere bırakacak ve ertesi gün göreceksiniz ki artık o bölgede bilinen, belli bir güce ve etki alanına sahip bir yeraltı örgütü olmuşsunuz.

Bir başka olası eylem grafiti yapmak. Bu kez de kendimize pürüzsüz, geniş bir duvar bulup spreyle boyayı kutumuzu iki kez salladıktan sonra grafiti sanatı üzerinden politika icra ediyoruz ve koşar adımlarla mekanı terk ediyoruz. Kullanabileceğiniz en etkili silah ise belli bir izleyici kitlesinin karşısında, kürsünün başına geçip konuşma yapmak. Evet evet, tam da politikacılar gibi.

Butun bu eylemlerdeki stratejik nokta her işi herkesin yapamaması. Siz ve adamlarınız (bunlardan böyle kalabalık bir ekip gibi bahsettiğime bakmayın, uzunca bir süre sadece 2 adamlarınız olacak) belli işler yaptıkça kişisel özelliklerinizi geliştiriyorsunuz ve daha yetkin hale geliyorsunuz ama bir taraftan da diğer konulardaki

yetenekleriniz zayıflıyor. Yani her bir karakteri bir konuya odaklamak ve uzmanlaşmasını sağlamak en mantıklısı.

Zengini parayla kandırmak?

Şehir içindeki her bölgenin koşulları da tıpkı karakterler gibi kendine özel. Az önce saydığımız üç ana etmenin (güç, etki, para) her bölgedeki değeri farklı. Mesela şehrin işçi kesiminin yaşadığı banliyölerde en etkili silahınız güç (force) iken zengin mahallelerinde iş bitirici etmen para (wealth). Yani göreviniz ne sadece işçileri örgütleyerek ne de zenginlerle kokteyllerde kadeh tokuşturarak sonuca varmanızın izin vermediği için çok iyi bir denge kurmanız gerekiyor. Bu değerler sadece bir bölgeyi nasıl hizaya sokacağınızı değil oradan ne kadar kaynak elde edeceğinizi de belirliyor.

Kaynak elde etmek mi? Evet, bir de böyle bir durum var Republic'te. Oyun gün gün ilerliyor ve girebildiğiniz bölgelerdeki gücünüz ve oranın kendi kaynakları ölçüsünde size puan ekleniyor. Siz nasıl bir karakter yaratacaksınız bilmiyorum ama benim asi ve de Deli Yürek kavamındaki adamımın gozu parada pulda olmadığından en kolay hakimiyet kurduğu bölgeler şehrin murekkep yalanmış kesiminin yaşadığı Cihangir benzeri mahallelerdi. Ve buralarda gelişmek çok daha rahat oldu.

Düşman fraksiyonlar

Republic'te şehrin tek yeraltı örgütü siz değilsiniz. Yanı karşınızdaki tek düşman yönetimi elinde tutan askeri güçleri olmayacak, bir de kendi ideolojilerini yaymaya çalışan ve size göre daha güçlü ve zayıf yanları olan başka örgütler var ki işinizin adı ne, onlarla da uğraşın. Hani bölgelerden elde ettiğiniz kaynaklar vardı ya, işte onları örneğin bu adamları saf dışı etmek için harcayabiliyor-



İstihbarat: resimde elini kolunu sallayarak dolaşan adamınız altta; namlunun burununuza dokunmasına neden olabilir! Dikkatli olun.

sunuz. Yani anlatmakta bitecek gibi değil ve yazıyı sıkıcı hale getirmesi pahasına şu ana dek oyundaki sistemi ısrarla açıklamaya çalıştım ama yeter! Oyun inceleme zevkimi Republic anlatacağım diye bir kalemde silip atmak istemiyorum, ben yazarken eğlenmek istiyorum!

Sistem böyleyken böyle, peki bütün bu olayların geçtiği ortam nasıl bir yer? Oynarken nereyi görüyoruz bilgisayar ekranında, adamımız yakışıklı çıkıyor mu, komünistler nasıl insanlar, Rusça bilmeden de oynayabiliyor muyuz?.. Republic çok detaylı ve 3D olarak tasarlanmış, içinde kamerasını rahatça hareket ettirip her köşesini görebildiğiniz, insanlarına ve mekanlarına iyice yakından bakıp haklarında bilgi edinebildiğiniz bir şehir ortamı sunuyor. Fakat bu şehir ekranını hiç açmadan da oyunu bitirebilirsiniz. Çünkü bütün kontrollerinizi aslında bir başka ekrandan yapıyorsunuz. Ama bu durum, oyunda ciddi yer kaplayan bir ortam olarak şehrin ve insanların butünüyle işlevsiz olduğu anlamına gelmemeli. Muhakkak bir anlamı olmalı. Ben bulamamış olsam da...

Şehrin sokaklarında gezerken en çok göze batan nokta çok az modelleme yapılmış olması. Komünist düzenin insanları tek tipleştirdiğine mi vurgu yapılmak istenmiş bilmi-

yorum ama şehir içinde karşınıza sadece birbirine aynı boy ve kiloda, mavi ceketli, beyaz gömlekli ve sarı saçlı kadın NPC'ler ile siyah çizgili pantolonlu erkek NPC'ler çıkıp duracak. Adeta bir dejavu cenneti. Mekanlar için de durum çok farklı değil. Bir cadde boyunca dizilmiş binaların diğer caddelelerinden fark yok.

Sıkılırsanız da oynayın

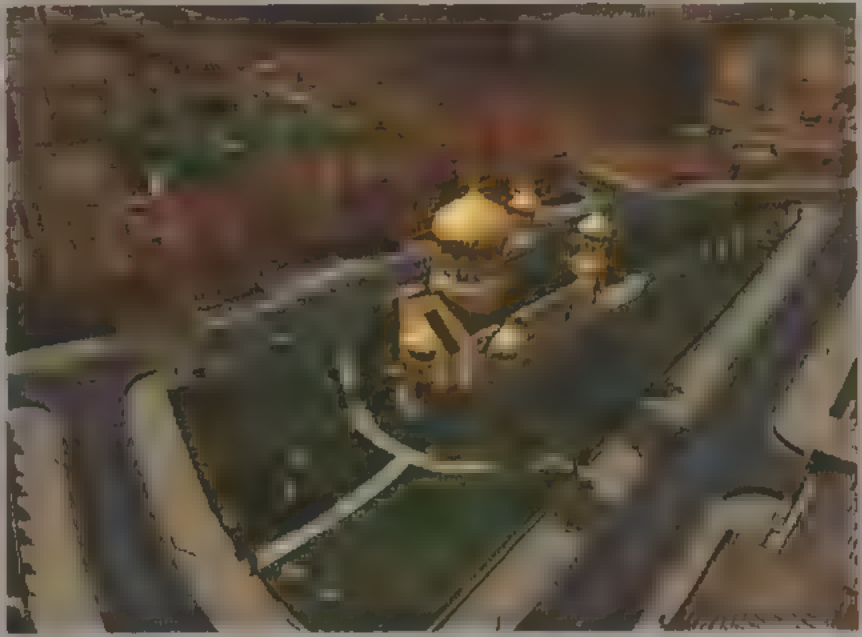
Republic kolayca anlayıp başında sıkılmadan saatler geçirebileceğiniz oyunlardan değil. Gerek zaman parametresinin işleyişi, gerek aksiyondan ve karşılıklı konuşmalardan yoksun oluşu, gerekse de atmosferin soğukluğu bilgisayar karşısında uyuklamanıza neden olabilecek kadar durağanlaştırıyor oyunu. Ya da ben o gün çok yorgundum.

Bunca olumsuz laftan sonra ilginç gelebilir ama yine de bu oyun bir deha ürünü. 7 ayrı fraksiyonun birbirine ve devlet yönetimiyle çatıştığı, bunu yaparken de birim üretilip bir-

satranç rahtasının başına geçip içine başka stratejik oyunlar da katarak hamleler yapması, yaptığı her hamlenin oyuncunun karakterini değiştirmesi... Bunlar ağır meseleler.

Ve bütün dahilerin başına geldiği gibi, başlangıçta Republic'e güdük muamelesi yapmanız da olası. Çünkü oyun içinde geçen ilk birkaç gün son derece tekdüze görünebilir. Oysa birkaç iş yapıp nüfuzunuzu, gücünüzü genişlettikçe toplum içindeki rahiplerden gazetecilere, gizli polislerden suçlulara kadar çeşitlenen kesimlerle yakınlıkla derinliği de algılayacaksınız.

Oyundaki tek ciddi handikap olan durağanlığı aşmak için aralara serpiştirilmiş oyunlar belki keyfinizi yerine getirir ama hepinizin değil. Örneğin kendi tarafınıza çekmeniz gereken bir adam mı var, onunla oturup konuşmaya başlıyorsunuz. Tıpkı zar atarmışsınız gibi her söylediğinize karşılık bir puan alıyorsunuz, karşıdakının puanı daha yüksek çıkarsa adamı kafalayamıyorsunuz. Bunun dışında hareket zenginliği açısından da fena değil Republic. Bir bölgede tutunmak için grafiti yapmak ve bildiri dağıtmak dışında yapılabilecek başka şeyler de var.



Örneğin gidip göz kıldığınız bölgede hakimiyeti elinde tutan fraksiyonun sorumlusunu insanların önünde küçük duruma düşürebilir, rüşvet verebilir (yapmayın), tehdit edebilir, bağışta bulunabilir, kısacası politikacılar ne yapıyorsa aynı yolu izleyebilirsiniz.

Oyun boyunca Doğu Avrupa mimarisinin bütün detaylarını barındıran toplam üç şehirde bulunacaksınız. Üçünü de ele geçirdikten sonra Novist-rana'nın yeni lideri olursunuz. Bu size hayatta çok fazla bir şey kazandırmayacak ama Strateji türü üzerinde istenirse nasıl yeni açılımlar yaratılabileceğini, oyunun üreticisi olan Elixir'in de bu fikri cesaretle uyguladığını göreceksiniz.

Serpil Ulutürk



Bütün o güzel şehir görüntülerine rağmen oyunun geçtiği asıl ekran burası.

PRO PUAN

✓

Strateji türü oyunlar için bir puan verildiği ve bu puanın 100'den fazla olabileceği.

✗

Arka plan müziği, ses efektleri, oyunun görsel kalitesi.

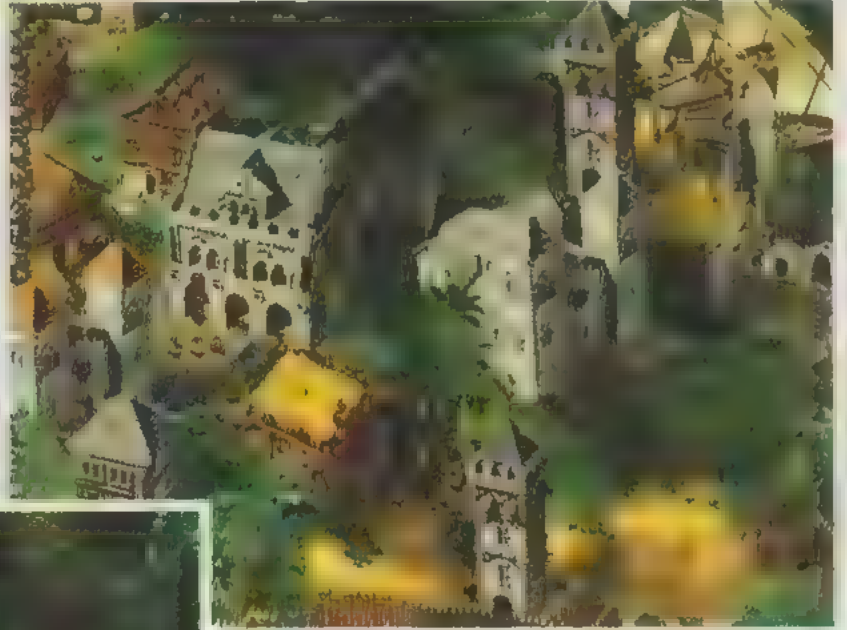
77

Oyunun ve diğer özelliklerin değerlendirilmesi için 10 üzerinden puan verildiği ve bu puanın 100'den fazla olabileceği.

Northland (aka Cultures 3)

TUR: Strateji ÜRETİCİ: Funatics Development www.funatics.de DAĞITIMCI: GMM Media SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 500 MHz işlemci, 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM

Gemisiz Vikingler'i bir ermiş sabırla yönetmek de varmış kaderde...



Bu güzel, yeşil topraklarda yaşamak için Viking olmamız şart mı? Gerçi kışları soğuk geçiyormuş diyorlar ama olsun.

yüzden hileleri ve tuzakları- la dört hero insanı alt etmeye çalışıyor. Vikingler de onların zarar verdiği kövlere gidip barış ortamı sağlamayı amaçlıyor.

Oyuna Knut Hamsun romanlarından tanıdığımız isimlerde ve saflıkta köylüler ve onların pastoral hayatı hakim. Bjarni, ki kendisi bir hero, yığıt ama mütevazı duruşuyla (askerleri salak salak etrafa bakarken mağrur bir şekilde gider ve birkaç kılıç darbesiyle iblisin işini bitirir; komut vermez, bizzat savaşır) her işi hallederken Ingunn evde Knut'tan olma çocuğunu büyüt-mektedir. Bergljot demirci, Bjornmy yapıcı, Svein çiftçidir. Hedda'yı bunlardan biriyle evlendirmek gerekir.

Dünyayı kurtaran Viking
Northland, Cultures diye bildiğimiz serinin üçüncüsü.

Zaten hikaye de Cultures 2 The Gates of Asgard'ın bittiği yerden başlıyor. Cultures 2'de birtakım maceralardan sonra kahramanlarımız Misgard iblisini yenmiş ve dünyayı kurtarmıştır.

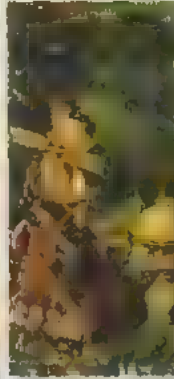
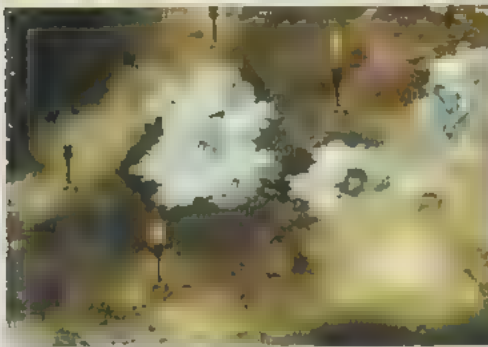
Sonra Hatschi'nin koyu gizemli canavar gibi iblis yaratıkların (gerçekten böyle, oyunda "mysterious monstrous serpent creatures" diye geçiyor) saldırısına uğrar. Bu yaratıklar köyü bildiğimiz anlamda yakıp yıkar ve köyün etrafında dehşet saçarak volta atmaya başlar. Diğer hero'lar olanları duyunca Hatschi'nin yardımına koşar.

Bu yüzden oyun boyunca görevler hep askeri. Hero, komutasındaki tüm askerleri bir araya toplayıp hedefe doğru ilerler. Bu arada karşılaştığı halklarla sorunlarını diplomatik yollardan çözmeye çalışır ki genelde eskiden alınmış bir esirin hatırına 10 tane kek (sanırım Vikingler keke çok düşkün) ya da 2 ayakkabı

Kuşkusuz birçoğumuz coğrafya, matematik ya da hayat bilg.sinden çok önce Vikingler'i öğrendik. O çizgi film yüzünden imgelemimizde düşünme efekti burun kaşıma, bir fikir bulma efekti de ampul yanması olarak kaldı. Aranızda hala "buldum!" derken parmağını şıklatan varsa bu davranışının kökenini şimdi gerçekten "bulabilir"

Northland'in de kahramanları Vikingler; görünümleri, hal

ve hareketleri, hatta efsaneleriyle de bildiğimiz gibiler. Bir tek "haydi yallah hop hop hop" diye küreklerle asılmıyorlar, ki oyun genelde karada geçiyor. Oyunda tıpkı çizgi filmde öğrendiğimiz gibi, insanların (Misgard) ve tanrıların (Asgard) dünyası var ve savaşta ölenlerin de Valhall'a gideceğine inanılıyor. Northland'de tanrı Loki, kendisini Asgard'dan kovmuş ve dünyaya yollayan Odin'den intikam almaya çalışıyor. Bu



Hayatlarını kek yemek ve çocuk yapmakla geçiren köylüler için oslında dertler hiç bitmiyor. Eh, hep korlarına güvenmediklerinden...

gibi komik hediyeler vererek barışı sağlar. Yolda karşısına çıkan sandıklardan erzak ya da cephaneyi sağlar, bazen sandıktan okul, kule, depo gibi binalar çıkar, bazen de (kötü) şansına savaşmak zorunda kalacağı yaratıklar... Ama hepsinin ötesinde ağaçların ardından kıvrılarak gelen ve genelde yalnız yakalamayı seven iblislerle savaşır ve yense bile epey hasar alır. Yenildiğinde ise çok daha kötü. Önce deneyimine tanık olduğunuz, çocuğunu çocuğunu tanıdığınız, korkusuzca dünyayı korumaya çalışan bir askerin iki saniyede bir kemik yığınına dönüşmesi çok üzücü. İnsan bağlanıyor oysa ki.

Tüm bu aksiyon yaşanırken köylülerimiz ise buğday ekme, buğdayı değirmende dövüp un haline getirme, undan kek yapma ve keki yeme, sonra yine buğday ekme şeklindeki (artık yazmaya üşendiğim) hayat döngüsünü sürdürmektedir. Onlara birer ev, birer işyeri vermeniz, çocuğa çocuğa karıştır-

manız, sonra fırsat bulursanız dua etmeleri için tapınak, aydınlanmaları için okul filan temin etmeniz yeter. Tabii bir süre. Sonra deneyim kazandıkça verdiğiniz iş onlara yetmez. Evlendirirsiniz, çocuk yaptırarsınız, sonra siz kan ter içinde iblislerle savaşırken bir mesaj gelir: "Knut'un kızı Björgliyen büyüdü." E iyi.

Keşke bununla bitse. Allah vürü ya kulum demişse işiniz

mak dışında hiçbir işlevinin olmaması. Tamam, gıdıp iblisle savaşınlar demiyorum ama Viking kadınları tarlada bile iş yapmaz mıydı sanki? Vikingler'de keki bile erkekler mi yapardı? Oyunda kadınlara eğitim bile veremiyorsunuz.

Viking kadınları kek mi?
Northland, emek ve sabır isteyen, ama bunları verdikten sonra zevk alabileceğiniz bir

oyun. Amacımız uğrunda ilerlerken bir sürü yol katetmek, köylülerinizin yükselişini görmek için saatlerinizi harcamak zorundasınız.

Az zamanda çok zevk veren bir oyun değil, zaten üç beş saat geçmeden hiçbir sonuç alamayacağınız bir oyun. İkincisi, Northland'in Cultures'tan beslenmesi itibarıyla gayet yoğun, neşeli ve tanıdık bir konusudur. Grafikleri, müzikleri, oynanışı için uzun uzun yorumlar yazmaya gerek yok, hiçbirini harkulade değil belki ama hepsi olması gerektiği gibi. Ancak göze çarpan eksiklerden

biri, oyunda durumunuzu bir ya da en azından birkaç ekrandan görme şansınızın olmaması. Olumlu ya da olumsuz her şeyi olmak üzereyken değil olduktan sonra görüyorsunuz.

Northland'de üç zorluk derecesinde üç farklı mod ve dokuz ayrı harita var. Bu modlarda yukarıda anlattığım görevleri sırayla bitirip dünyayı iblisin gazabından korumak dışında Vikingler'e has küçük maceralar da yaşamak mümkün. Bu maceraların her birinde tarım, ticaret, teknoloji, savaş, diplomasi gibi konulara ağırlık verilmiş. Ayrıca hiçbir görev, kurala bağlı olmadan kendi Viking uygarlığınızı yaratma seçeneğiniz de var.

Daha bir sürü macera, mücadele, zafer, hezeyan vs. Northland'de var. Hem üç beş saat filan dediğime bakmayın, 15 dakika daha, 10 dakika daha derken gidiyor zaten...

Esra Akın

Northland emek ve sabır isteyen ama bunları verdikten sonra zevk alabileceğiniz bir oyun.

daha da zor. Çünkü aynı zamanda iyi bir yönetici ve tüccar da olmanız gerekecek. Depolarınız dolacak, karşı köylerle ticaret başlayacak. Sonra köyler büyüyecek, şehirler olacak. Oyunda tüm bireylere müdahale edebiliyor, çocuğunun cinsiyetine kadar yön verebiliyor olmak avantajlıysa da zamanla durum çığından çıkabiliyor. İtiraz ettiğim bir diğer nokta ise kadınların evlenip çocuk yap-

PRO PUAN

✓ Konu güzel, görevler ve Vikinglerin yaşantısı eğlenceli. Grafikleri ve müzikleri oyuna iyi yedirilmiş

✗ Vikingler esprisi dışında sunduğu bir yenilik yok

Tamam, saatlerinizi vermeye raz, haide oturuyoruz başına ama o menüleri de bize kastı var gibi

70

Cold Zero The Last Stand

TUR. Arçın: Stone. ÜRETİCİ: JoWood DAĞITIMCI: Koch Media www.coldzero-game.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 600 MHz işlemci 32 MB ekran kartı, 128 MB RAM, 600 MB hard disk alanı

Kimse beni sevmiyor. Çok kötü bir durumdayım. Param da kalmadı. Yanımda çalışan kadınla beraber olmak istiyorum ama adımın çıkmasından korkuyorum. Ne biçim bir şeyim ben böyle?

Bu soruları soran kişi kimdir? Bu zatı muhterem JoWood firmasının yeni oyunu Cold Zero'nun kahramanı John McAffrey. Yaptığı iş ise paralı askerlik. Evet, bu meslek çok itibarlı ya da para getiren bir iş değil. Üstelik sigortanız da yok. Emeklilik imkanlarınız sınırlı. Üstüne üstlük Allah korusun bir kurşun değerse arkanızdan ağlayacak kimseniz de yok. Ama bu yolu John kendisi seçmedi. Tamamen bir yanlış anlaşılma sonucu başına gelen bu olayı sizinle paylaşmak isterim.

Bir rehine durumu söz konusudur. Bina sarılmıştır ve içerideki suçlunun önünde bir kadın vardır. O sıralar John McAffrey acar bir SWAT ajanıdır. Ayrıca keskin nişancıdır ve olay anında suçlu arkadaşı açık bir şekilde görebilmektedir. Çavuştan vuruş John Steven kahramanımız bu arada bir türlü alamamaktadır. Sonunda canına tak etmiş olacak ki John adamı vurmaya karar verir. Ancak sonuç Unreal Tournament deyimıyla "DOUBLE KILL!" olur. Tabii bu istenmeyen bir sonuçtur ve John kapı önüne koyulur. Ve zor zamanlar bundan sonra başlar.

Hikaye bir yerden tanıdık geldi mi? Merhumun arkasından konuşmak gibi olmasın ama Charles Bronson'un filmlerinin senaryosu da bu kalitede olurdu.



Bu da hayat mı bel! Üç kuruş para kazanmak için paralı asker ol, onda da beceriksizliğin yüzünden ordudan atılı...

genelde (Tabii karısına ve kızına da tecavüz edilirdi ama bunun konumuzla bir alakası yok).

Arkadaşımız John McAffrey SWAT'tan ayrıldıktan sonra geçim sıkıntısına düşer. Medya onu kadının ölümünden suçlamaktadır. Ancak kahramanımız yılmaz ve çalışma hayatına bildiği tek şekilde devam eder, asker olarak. Ancak insanlar rehineyi vuran polis memurundan hoşlanmamaktadır ve ıkkere büro kurup ikisini de baturır. Bizim de hikayemiz tam bu noktada başlıyor. Kahramanımız üçüncü bürosunu açmış-

tır ve bu sefer ona verilen işleri sıkı sıkıya tutma taraftarıdır.

Cold Zero birçok özelliği bir arada bulunduruyor. Belli bir karakteriniz var ve bu karakteri geliştiriyorsunuz. Bunun dışında birçok silah var ve bu silahları büyük bir ustalıkla kullanıyorsunuz.

Çok değişik üç boyutlu mekanlarda yüzlerce kişi öldürüyorsunuz. Seviye atlıyorsunuz.

Ama kazın ayağı öyle değil. Yani tüm bu özellikler aslında muhteşem olabilecekken "eh"de kalmış. Şöyle ki...

Karakter

Karakter yaratma son derece basit. Yani yeteneklerinizin gelişmesi için seviye atlamamız gerekiyor ve seviyeyi ekrandaki herkesi bir şekilde öldürerek alıyorsunuz. Karşınızdaki adamların zekası yerlerde sürünüyor. Oyunda Commandos havası yaratılmaya çalışılmış olsa da (bakış açıları yeşil konilerle belli oluyor) o havayı yakalaması için kırk fırın ekmek yemesi gerek. Oyunda yalnız yolculuk yapıyorsunuz. Yani bir yerden sonra olay çok tekdüze bir hale geliyor.



Şimdi bu grafikleri gördükten sonra İçinizden Cold Zero oynamak gelmiyor olabilir ama... Ama şey. Haklısınız galiba.

Karakterin diğerleriyle yaptığı konuşmalara gelince Adamın üzerine tıklıyorsunuz ve onun size dediğini dinliyorsunuz. Diyaloglarda da Casablanca havası var. Örneğin "Gün geçtikçe babana daha çok benziyorsun", "Biliyorum o kadar çok içki içmemem gerekiyor" gibi son derece klişe cümlelere oyun boyunca katlanmak zorundasınız.

Silahlar

Burada oyuna hak vermek lazım. Gerçekten yüzlerce silah var ve her biri diğerinden farklı. Çıkardıkları seslerden tutun da dolarken ne kadar çok efekt yaptığına kadar her şey çok

güzel hazırlanmış. Oyunun belki de en güzel yeri ekipmanların profesyonelce hazırlanmış olması. Grafiklere daha sonra geleceğim ama silahların ve zırhların gösterilmesi başarılı. Yani elinizde bir Desert Eagle varken gerçekten oyun size bunu hissettiriyor. Ayrıca her türlü silahı rahatlıkla bulabiliyorsunuz. Ancak silahların kondisyonlarına dikkat etmeniz gerekiyor. Yani kullanılmış silahlar sizi yarı yolda bırakabilir.

Mekanlar

Bu konuda biraz kararsızım.

Yani evet birbirinden farklı birçok mekanda oyunu oynayabiliyorsunuz. Ve mekanların tamamı üç boyutlu. Dolayısıyla katular, kapılar kırılabilir. Bu iyi bir şey. Kotu olan ise haritaların çok tekdüze olması. Yani bir haritadan çok içinden çıkmaya çalıştığınız bir zindana benziyor. Bir şeyi yapmak için bir, bilemediniz iki yolunuz oluyor. Ve bu yollar genelde ya saklanarak gitmek ya da herkesi öldürmek. Oyunun grafiklerine gelince... Bu tam bir felaket. Bu kadar kötü bir üç boyutlu grafik çok uzun zamandır görmemişim. Yani pikseller karışıyor,

objelerin içine sıkışılıyorsunuz.

Hava konusunda Max Payne bundan çok daha başarılıydı. Grafik konusunda 1997'den sonra çıkan herhangi bir üç boyutlu oyun daha başarılıdır. Müziğe vasat diyebilirim en hafif, bu yüzden daha fazla üstelemeyelim. Cold Zero, karakter konusunda gördüğüm en başarısız ve basit RPG kopyası. Mekanlar konusunda ise Neverwinter Nights daha iyiydi diyebilirim (ki onun da mekan kontrolü çok zayıftı). Grafiklerin en kötü tarafı kamera kontrolü. İstedığınız gibi kontrol edemediğiniz açılar, siz saklanmaya çalışırken soldan gelen adamı görmeyi engelliyor ve bir kez daha silahınıza davranmanız gerekiyor.

Serkan Ayan

Bu oyun nasıl olmalıydı?



PRO PUAN

✓ Oyundaki bazı detaylar şaşırtıcı derecede eğlenceli, hikayenin işlenişinde de ufak tefek hoş uklar var

✗ Grafik sesler senaryo. Yani bu oyunda olmazsa olmaz ne varsa kötü

Başında zaman geçti dikiş sonra "ne oynadım ki ben?" sorusuna kendi kendimize cevap bulamayacaksınız

45

Warhammer

TUR: Stratejik savaş ÜRETİCİ: Games Workshop www.games-workshop.com DAĞITICI: Sibur www.siburonline.com SİSTEM GEREKSİMLERİ: Bir sürü minyatür ve San Tzu savaş stratejisi kitapları

Daha önce de söylemiştik, sadece bilgisayar oyunları ile ilgilenmiyoruz. Alternatif oyunlara da açığız. Yeter ki eğlenceli olsun

Furtına geliyordu. Yüzbaşı l'assante ve adamlarının yağmurdan korunmak için fazla seçeneği kalmamıştı. Gece olmuştu ve bu dar vadiden başka saklanabilecek bir yerleri de yoktu "50 kişi bu vadede saklanabiliriz. Kanatlarımız da korunmuş olur Furtınaya dışarıda yakalanırsak tufekleri unutun, bizim avlamaya çıktığımız orklar bizi çığ çığ yer" dedi Yüzbaşı, birlik komutanlarına. Yağmur hafif hafif ciselemeye başlamıştı bile. Adamlar husursu oldu. "Tanrı bizi korusun" dedi komutanlardan biri pelerini giyerken. Tam dağılıp göreci yerlerine gideceklerdi ki bir yıldırım vadinin hemen çıkışına düştü. Komutanlar birbirlerine baktılar, gözlerinde korku vardı. Çünkü bu yıldırım normal değildi... Yeşildi! Genç olanlar bir şey anlamamışlardı. Ancak yeterli kadir uzun yaşamış olanların gözlerinde korku vardı. Tüm ağızlarını açıp ne ile harşı harşıya olduklarını söyleyeceklerdi ki bütün vadi dev bir çarın çıkardığı sesle inledi. Öyle bir ses ki yeri zarsacak kadar kuvvetli olmalıydı. Atlar kontrolden çıkmıştı. Passante içindeki korkuyu



Ortağı da geçen fantastik oyklere ve bunların bilgisayar oyunlarına olışksınız, peti ordunuzu kendi "ellerinizle" yönetmiş mi hiç? bastırarak gücünü topladı ve boğası yrtılırcasına haykırdı: "SKAVEN!"...

Savaş filmlerini hatırlayın. Generallerin yeşil masalarda ordularının ne yöne gideceklerini, düşman ordunun nasıl hareket edeceğini tahmin ettiği sahneler şahsen benim ilgimi çekmişti. "Şu tepenin arkasından okçularımızı dolaştıralım. Suvariler kanata yakın dursunlar" gibi cümleler hep hoşuma gitmiştir. Bilgisayarda buna benzer oyunlar var, kabul ediyorum. Ancak bunların hiçbirisi "sizin ordunuz" hissini uyandırmıyor. Ya bir seferlik ordulara sahip oluyorsunuz ya da oyunu bitirdikten sonra bir daha o ordudan haber alamıyorsunuz. Savaşın yarısında beğenmeyip Load etmeye başlanan an ise en kotusu. Heyecanı öldürüyor.

Sonuna kadar savaşma azmini sizden alıyor.

Bilgisayardaki oyunların dışında bir seçeneğiniz daha var. Bu yazıda size bundan bahsedeceğim; Warhammer.

Bu seçeneğiniz aslında bir oyundan çok daha fazlası. Bir hobi Warhammer modellerle oynanan bir oyun. Yani ordanuzu kendiniz kuruyorsunuz. Bilgisayar ya da başka kimse size bir sınır koyamıyor. Oyunun kuralları dahilinde hangi orduyu kuracağınızı ya da hangi modeli kullanacağınızı siz seçiyorsunuz. Ağır ama kuvvetli bir ordu da kurabiliyorsunuz, atlıların üzerinde oluşmuş ve hızlı bir şekilde düşmanın arka hatlarına ulaşabilen bir ordu da. Bu modelleri yavaş yavaş satın alıyorsunuz. Başlangıçta bir ordunun öncü birliği iken ilerleyen

zamanlarda dev meydan savaşları yapmaya hazır bir ülke ordusu haline gelebiliyorsunuz.

Diyelim ki hangi orduyu oynayacağınızı seçtiniz. Modelleri de elde ettiniz (Alım satım işleri daha aşağıda). Bu oyunu hobi yapan asıl noktaya geliyoruz şimdi. Son derece detaylı modelleri elinize aldığınızda fark edeceksiniz ki hepsi boyasız. Yani bir ordu yaratmak için bunları boyamanız gerekiyor. Genelde boyasızken de güzel duran modeller, üzerinde iki fırça oynatıldığında şahesere dönüşüyor. Boyayı becerememek de bir bahane değil. Çünkü modeller biraz özen gösterilirse kendi kendilerine güzel bir hal alıyorlar.

Modelleri topladıktan ve boyadıktan sonra Warhammer oynamaya hazır bir hal alıyor. Bu





Ortaçağ öykülerinden bıkmış, bilim-kurguya merak salmış olanlar için de Warhammer 40k var ama resmin benzeri ilgisiz yok.



noktada sizin gibi insanları bulabileceğiniz bir yer bulmanız gerekiyor ki o yerin adı 'Sihir' İstanbul Beşiktaş'ta bulunan Sihir'e gelerek bu oyunu oynamaya başlayabiliyorsunuz. Burada diğer orduları görüyor, onlarla savaşıyorsunuz. Strateji zekanızı geliştirip yeni insanlarla tanışabilirsiniz.

"İçeri alın" dedi yaşlı adam bir yandan yemeğini yerken. Kapı açıldı. İçeri genç ve yaralı bir genç girdi. Kıyafetleri değişmişti ama gözlerinin içindeki kendine güven hala paramparçaydı. Yemeğini yiyen adam kafasını hafifçe kaldırdı. Passante'nın gözlerine bakarken gümüş kadehinden bir parça daha şarap aldı, "Anlatın sevgili Yüzbaşı, bölüğünüzdeki herkes fare adamlar tarafından öldürülürken siz nasıl sağ kurtuldunuz?" Yüzbaşı yukarıya ve anlatmaya başladı...

Warhammer oyunu dünyada en çok oynanan model oyunudur. Bir bölgenin coğrafi

şartları ve askerler simüle edilir ve oynayan kişiler generaller olarak bir savaşı yönetirler. Birçok savaş senaryosu vardır. Yani bir kaleyi kuşatabileceğiniz gibi karşınızdaki orduları da pusuya düşürebilirsiniz.

Ancak diyebilirsiniz ki ben ortaçağ savaşlarından hoşlanmıyorum. Sizi de düşünen Games Workshop firması Warhammer'ın gelecekte geçen bir oyununu da yaptı. 40 bin sene sonra geçen Warhammer 40k, yıkılmakta olan bir galaksinin yıkan ya da yıkılan tarafında oynayabileceğiniz destansı bir oyun.

Arada zaman dışında fark yok mu? Elbette var. Eski çağlarda geçen Warhammer Fantasy'de ordular gerçekten ortaçağ orduları şeklinde. Yani bir kişi ordunun kaderini değiştiremezken taktik ve coğrafyanın kullanımı zaferi getiriyor. Warhammer 40k'da ise

kişiler ve silahlar çok daha fazla önem taşıyor, yani bir anda savaşın kaderi değişebilir

Warhammer adı bir verlerden size tanıdık geliyor olabilir. Yani bilgisayar ortamında da birçok oyun bu dünya üzerine tasarlandı. Bunlardan ilk akla gelenler Chaos Gate, Final Liberation, Fire Warrior ve son olarak gelecek yıl yaz aylarında çıkacak olan Warhammer Online. Eğer bu oyunlardan birini ya da bazılarını oynadıysanız Warhammer dünyasının neye benzediğini biliyorsunuz demektir

Eğer model olarak Warhammer'ı düşünüyorsanız de Sihir'de her cumartesi saat 16.00 ile 19.00 arasında bu oyunun daha detaylı olarak nasıl oynanacağını ve satın alma koşullarını öğrenebilirsiniz

Bu mısı yaratıklar zaman

kazandırmak için ölmeye razıydılar Barut fişikleri Passante'nın gözüne ulaştı. Bu fareler şu anda vadinin bir tarafında toplanıyorlardı. Bunu hissedebiliyordu. Eğer vadinin bir girişini kapatabilirse toplanacak, hatta ana ordudan yardım isteyecek oaku bulabilirdi. Sorun vadinin hangi tarafında toplandıklarındaydı. Tek yerli at kendisinin olduğu için koşarak atladı. Kılıcını ve tabancasını alarak vadinin uzak ucuna doğru sürmeye başladı. Oraya vardığında sadece bir tane fare adam gördü. Bir katedral çanının üzerinde duran beyaz, boynuzlu bir Skaven. "Lanet olsun diğer taraf" dedi kendine atını çevirirken. Arkasından sımsıkı bir kahkahayla duyuyordu. Alana geri döndüğünde fare adamlar, kendi adamlarının yarısını yemişti. Şimdi her bir adamı için on Skaven vardı. Passante tabancasını çıkartırken "Tammi bizi korusun" dedi.

Dudakları generalin çadırına kadar bir daha açılmıyordu. Tabancasıyla farelerin şu anda kokladığı kuru barut tımasına nişan aldı. Vadiye bütün fareler gelecekti.

Warhammer'ı, incelediğiniz diğer oyunlar gibi not vererek değerlendirmek mümkün değil çünkü masalısründe ve daha önemlisi sizin zihninizde geçen bir oyun. Eğlenceli bir hobi.

Serkan Ayan



Warhammer modelleri ile burada gördüğünüz gibi minyatur dünyalar yaratılabilir, düş gücünüzü ve stratejik zekanızı sınavabilirsiniz.

Orda bir Bilişim var uzakta

Bazı yerler vardır ulaşmak için o yönde ilerlemekten daha fazlasını yapmalısınız. İşte CeBIT Eurasia Bilişim böyle bir yer

Bu seneki fuara gitmek için değişik bir yol izledik. Başımıza gelen çeşitli aksiliklerden sonra BEYLİKDÜZÜ'ne İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin tahsis ettiği otobüslerle kolaylıkla ulaşabileceğimizi zannettik. Günlerden salıydı ve hava sıcaklığı yaklaşık 30 dereceydi. Buraya kadar her şey normal. Anormal olan halkımızın buna göstermiş olduğu ilgiydi. İnsanlar, "otobüse önce ben binmeliyim" ya da "fuara ilk ulaşan ben olmalıyım" telaşına düşmüşlerdi. Biz de otobüse bindik ve o sıcakta etrafımızdaki bilişim tutkunu kalabalıkla beraber yolculuğa başladık. Fakat yolculuğumuz bir türlü bitemiyordu. Gittikçe gidiyorduk ve Edirne sürekli daha yakın bir hal alıyordu. Tam Bulgarca tabelaları görecektik ki fuar alanı karşımıza çıktı. Arabadaki acar kalabalık hızını kesmiş, sıcaktan dolayı iyice çekmiş bir halde arabadan indik ve içeri girdik. Peki neden?

Yani neden biz bir bilişim fuarına gitmek için İstanbul il sınırlarından çıkalım? Neden kocaman işadamları iki adım bile yürümeden Cemal Reşit Rey'de konferanslara giderken biz teknolojinin esas takipçileri olarak dere tepe düz gidelim? Evet, park alanı çok güzel, mekan da çok geniş. Ama şu açıdan bakalım. İstan-

bul'un göbeği olan Taksim'den bir buçuk saat doğuya doğru gidersek İzmit'e ulaşırız. Güneye doğru inersek Mudanya, Kuzeye doğru gidersek Bulgaristan'a ulaşırız.

Bizce bu fuarın şehir içinde bir yerlerde yapılması şart. Bu uzaklıktan bile etkinliğe katılım bu kadar fazlayken şehir içinde yapılması halinde dünyanın sayılı fuarları arasına girebiliriz.

Macera başlıyor

Fuara ulaşabilmek için katettiğimiz şehirlerarası mesafeden bu kadar yakınmamızın bir nedeni de, zaten yorucu olan fuar dolaşmasına baştan yorgun başlamak zorunda kalışımız. Otobüsten indiğimizde bizi fuar alanının hemen girişinde birtakım radyolarla birlikte Hızlı Sistem'in TIR'ı ve Shubuo'nun oyun alanı karşıladı. "Sol ayak" diye bir oyun oynuyorlardı. İki kişi çoraplarıyla çömelmiş, bazı karelere basıp

bazılarına basmamaya gayret ederken biz yola devam ettik.

Shubuo'yla yetinmeyen Turkcell, içeride de kocaman bir standda hareketli görüntüler sergiliyordu. Biraz ilerisinde ise mobil firmaları sıra sıra dizilmişti. Siemens Mobile bir sürü konsept ürün yaratmış mesela... Sanal klavye, 3 boyutlu ekran, cebinizde besleyeceğimiz Tamagochi karakterleri, kağıt şeklinde ekranlar, cep telefonundan ama gerçek



Hayır masaya kırmızı tebeşirle çizilmiş bir resme dokunmaya çalışan bir adamın elleri değil bunlar. Siemens Mobile'm sanal klavyesini test ediyor

dünyada oynanacak oyunlar... Örneğin sanal klavye, özel bir yansıtıcıyla herhangi bir yüzeye birebir boyutta ışıktan yapılmış bir klavye yansıtan bir sistem aslında. Herhangi bir yüzey üzerine yansıttığı ışıktan klavyede yapılan hareketleri algılayarak yazıya çeviriyor ve Bluetooth aracılığıyla cep telefonuna iletiyor.

Kağıt şeklinde ekran ise hâlâ kağıttan vazgeçmeyip Morning Glory'yi zengin edenlerin hoşuna gidebilir. Günlük bir gazeteyi ya da bir kitabı cep telefonu aracılığıyla yükleyebildiğimiz bu ekran, bir milimetreden daha az kalınlıkta olduğundan rahatça katlanıyor. 3 boyutlu ekrana sahip cep telefonunu ise dokunmadan kullanabiliyoruz, çünkü bu cihaz parmak yaklaştığında algılıyor ve hareketlerimizi metne dönüştürüyor.



Cominic çok komik

Sony Ericsson standında yine mobil takılmayı seven oyuncular için Gameboard EGB 10 tanıtılıyordu ki bu ürün, Sony Ericsson telefonlara eklenebilen bir oyun konsolu. Bu şekilde her tür oyunu rahatça oynamaya izin veren Gameboard EGB-10 üzerinde ateş, sıçrama, fren yapma gibi eylemler hareketli tuşlarla gerçekleşiyor. Ayrıca Sony Ericsson bünyesinde Cominic adlı bir mobil eğlence ve oyun platformu duyuruluyordu. Cominic'le önümüzdeki haftalarda da ProGamer olarak haşır neşir olmaya devam edeceğiz.

Panasonic standında ise büyükçe bir akvaryumun içindeki dizüstü bilgisayar önce bizi çok şaşırttı. Sonradan öğrendik ki cihaz kendisini ziyaretçilere kanıtlasın

diye öyle bir ıskenceye maruz bırakılmış. Toughbook adı verilen bu dizüstü bilgisayar, suya ve darbelere karşı nazik bir yaklaşımı olan dizüstülerin tersine hareket ediyor. Magnezyum kasasıyla darbelere karşı koyan Toughbook, piyasaya çıkana kadar böyle zor sınavları vermek zorunda kalacak.

Ennnn Gage!

Ve tabii bizi en çok ilgilendiren ve fuarda da en popüler olan ürünlerden biri de Nokia'nın oyun konsolu N-Gage'di. Standının yarısını N-Gage'e ayıran Nokia, fuarda bir nevi mini turnuva yaptı. Oyuncuların bu alanda toplanarak

N-Gage'de oynanabilen oyunları, dolayısıyla henüz piyasaya çıkmadan bu konsolu denemeleri sağlandı. Eh, bız da Yosi Mizrahi'yi kırmadık ve denedik. İlk izlenimimiz, konsolun gayet rahat bir kullanım sunduğu üzerine. N-Gage'de oyunlar memory kartlara yüklenerek satılacak. Oyun oynamak istediğimizde tek yapmamız gereken, konsolla birlikte gelen, MP3 ve diğer dosyalarımızı yükleyebileceğimiz kartı çıkarıp oyun kartını takmak. N-Gage'in Ekim'de piyasaya çıkması kesinleşti ama fiyatı sır.



Avaturk'un korsanları

Fuarda gezinirken, hele de eski yıllardan tecrübeliyse, birçok şey görmeyi beklebilirsiniz. Bir sırta tırmanmaya çalışmak konusunda her nasılsa ıkna edilmiş zavallı, masum insanlar, birbirlerine tokat atan palyaçolar, semt pazarına gider gibi elinde filesiyle dolaşanlar... Bu yıl listeye korsanlar da eklendi. Avaturk standının önüne geldiğimizde "karadan ne kadar uzaklaşmış olabileirim ki" sorusunun zihnini şöyle bir yalayıp geçmesine neden olan birkaç korsan göreceksiniz, şaşırmayın. Kendileri Pirates of the Caribbean'i temsilen orada bulunuyorlar. Bilişim'den birkaç gün önce 20 yeni online oyun sunucusunu hayata geçiren Avaturk, hem bu yeniliği hem de Türkçeleştirilmiş kılavuzuyla ve ismiyle piyasaya sundukları Pirates of the Caribbean'i (pardon, Karayip Korsanları'nı) tanıttı. Türkiye'de online oyun alışkanlığının yerleşmesine büyük katkısı olacağını düşündüğümüz Avaturk'un ziyaretçileri için hazırladığı sürpriz ise Avaturk sunucularına bir aylık ücretsiz üyelik idi.



Dev zirveden mini izlenimler

Beylikdüzü'ndeki koşumaca sürerken şehrin merkezinde, Lütfi Kırdar

yapıldığı Bilişim Zirvesi gerçekleşti.

kestirip gittik. (Manevi) Kardeş dergisi

olarak katıldığı Telekom Forumu'nun sponsoru Ericsson'du ve iki gün boyunca

"İletişimde Sektörel Fırsatlar ve Hizmetler"

sonra konu nihayet oyunlara geldi ve

şer bir fırsatla nasıl değerler

gerektiği üzerine Tuğbek ile birlikte

Avaturk'ten Hasan Çolakoglu ve Başarı

Mobile'dan Ergun Güvenc sunumlarını

macılar çıkınca alkışlandı, çıkışta gidip

Taksim'de birer fincan kahve içildi

Yolun sonu

Derken akşam oldu. Butün günü salon salon dolaşarak geçiren ziyaretçiler ve ProGamer tayfası bu kez de İstanbul'a dönebilmek için bilişim sözcüğüyle uzakdan yakından alakası olmayan bir yol deneyimi yaşadı. Nihayetinde eve donduk, ayaklarımızı sıcak sularda dinlendirdik, o sırada uyuyakaldık, rüyamıza peşimizden koşturarak dev dijital makineler girdi, onlardan da kurtulduk. Bu yıl da Bilişim bitti. Oh.

Cepte kamera

Nokia 6600 dijital zoom da yapıyor

Mobil görüntüleme alanında yenilikler sunan ürünlerden bir örnek sunalım istedik. Nokia 6600, VGA kamera ve video kayıt özelliği, geliştirilmiş grafik kullanıcı arabirimi ile 65,536 geniş renkli ekrana ve iki kat daha fazla dijital zoom özelliğine sahip. Kullanıcılar, 6600'daki SMIL teknolojisini kullanarak resimli ve sesli multimedya mesajları yaratıp başkalarıyla paylaşabilir ve 3GPP video streaming özelliği destekleyen telefonlardan gelen mesajları alabilir. Nokia 6600'da bulunan özelliklerden biri olan görüntülü galeri uygulamasında multimedya içeriğine ulaşmayı daha kolay hale getiriyor.

Bu uygulamalar telefonun 6MB'lık iç hafızasında ya da satış paketlerinde bulunan 32MB'lık MMC kartında saklanabiliyor. Series 60 platformuna sahip olan 6600'ün önümüzdeki aylarda piyasaya çıkması bekleniyor.

Bunun dışında üç bantlı (GSM 900/1800/1900) şebeke uyumlu olan Nokia 6600, kişisel bilgi yönetim uygulamaları (PIM), güvenli e-posta girişi, dosya yükleme ve xHTML tarayıcı yoluyla mobil internete giriş özellikleri sunuyor. Güvenli veri bağlantısı ihtiyacı duyan kullanıcılar için Nokia

6600, Bluetooth ve kızılötesi bağlantısının yanı sıra HSCSD ve GPRS desteği de sağlıyor. TCP/IP teknolojisi sayesinde dosya yükleme işlemi kolay ve hızlı bir şekilde sağlanıyor.

Nokia 6600'da mevcut opsiyonel ek donanımlar arasında Bluetooth teknolojisi ile çalışan kulaklık ve kablosuz araba kiti bulunuyor. 4 saate kadar konuşma, 10 güne kadar bekleme süresine sahip olan Nokia 6600 hakkında ayrıntılı bilgi, www.nokia.com/products/Nokia6600 adresinde.



Cebimdeki Oyunlar

Cep telefonlarına ne kadar büyük ekran yapmaya çalışsalar da bir yere kadar. Yani telefon hem tüketici-lerin kabul ettiği sınırlarda küçük ve hafif olacak, hem de mümkünse gayet büyük bir ekranı buluncak... Zor. Bu açıdan bakınca cep telefonları için oyun geliştirenler sanki imkansızı başarmış gibi görünüyor.

Drone

Çünkü bu sınırlı tesis ve imkânla (burada tesis minik ekran ve tuş takımı oluyor) ele alınabilecek konular da sınırlı. Haftalardır bu köşede size bahsettiğimiz mobil oyunlar ise konuyla hayli iddialı. Köylüsünü kurtaran devden slalom yapan kayakçısına, evlere pizza servisi yetiştirmeye çalışan ufaklıktan piramidin labirentlerinde kaybolan mumiye kadar her telden geliyor mobil oyunlar. Ki bunlar sadece bizim yer verdiklerimiz, daha neler neler var...

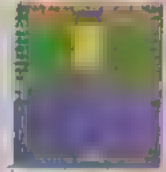
Bu yüzden artık cep telefonlarında bir klasiğe yer verelim istedik ve bu hafta köşemize bloklardan ibaret bu renkli oyunu konuk ettik. Aslında bu oyunu tarife bile gerek yok, en az bir kere oynamayan kalmamıştır. Renkli blokların oluşturduğu şekilleri topumuzla yok ediyoruz ve bir sonraki bölüme geçiyoruz. 100 farklı level'ı olan Drone'da şekillerin ve renklerin farklı özellikleri var. Ancak oyunun multiplayer, Bluetooth desteği, farklı zorluk derecesi, kaydetme ve skor gönderme gibi özellikleri yok. Eski bir tadı cep telefonunda yaşamak isteyenler için...

URL

www.tikle.com

Destekleyen Telefonlar:

Nokia 7650, 7250, 3650, 6100, 3510i, 5100, 8910i, 6650, 6610, 3300, 7210, 6800
Ericsson P800, T610



Akıllı uslu telefon

Seimens SX1 bir dediğinizi iki etmiyor

Video oynatıyor, fotoğraf çekiyor, MP3 ve radyo çalışıyor... Bir de avuçiçi bilgisayarların en temel özelliklerini sunuyor. Siemens SX1, Siemens Mobile'in farklı tasarımı ve birçok özelliğe sahip olması nedeniyle beğenilen en yeni modellerinden.

SX1'in tasarımındaki farklılık önce ekranın yanına dikey olarak yerleştirilen tuş takımında göze çarpıyor. 64 bin renk ile yüksek çözünürlüklü bir ekrana sahip olan SX1, video, MP3 ve FM radyo player, entegre kamera, MMS; seri 60 veya Java (J2ME) tarafından desteklenen zengin oyun oynama özelliği ile avuçiçi bilgisayarlarda bulunan iş uygulamaları serine sahip. 110 gram ağırlığındaki SX1, Kasım'da satışa sunulacak.



Unreal Tournament 2004

Yeni modlar da geldi, tam oldu...

Daha Unreal Tournament 2003 oynamaktan kendimizi alamamışken oyunun 2004 versiyonu ile yakında çıkacak olması son derece şaşırtıcı bir haber olmuştu. Oyun hakkında en çok merak edilen ise araçların nasıl entegre edileceğiydi. Sonunda yapımcılarından ayrıntılı bir açıklama geldi.

Unreal Tournament klasikleri olan Capture the Flag, Deathmatch gibi modların yanı sıra yeni bir multiplayer modu olan Assault da oyuna eklenecek. Assault modunda bir takım belli bir görevi yerine getirmeye çalışırken diğer takım rakiplerini engellemeye çalışacak. Taraflardan biri kazandığında yer değiştirilecek. Her ne kadar aklımıza Counter Strike gelse de oynayabileceğiniz senaryolar diğer multiplayer oyunlarla kıyaslanınca son derece heyecan verici görünüyor.

Assault modunda göze çarpan bir senar-

yoda da kendimizi bir Skaarj ana gemisine saldırırken buluyoruz. Küçük bir gemi ile düşman savunmasının arasından geçerek kalkan jeneratörlerini yok etmeye çalışıyoruz. Bunu başardıktan sonra ana geminin hangarına iniyor ve geri kalan görevimize geminin içinde devam ediyoruz. Burada öncelikle yer çekimi jeneratörünü yok etmemiz gerekiyor. Ana güç istasyonunu sabote edince görevi tamamlamış oluyoruz. Daha sonra da tarafları değiştirip istasyonu savunmaya çalışıyoruz.

Senaryolar arasında çöl ortasındaki bir konvoysa saldırıp çeşitli silahları çalmaktan, insanların bir robot fabrikasına saldırmasına kadar ilginç konular mevcut. Her senaryonun da birden fazla görevin toplamından oluşması, senaryoların kendi içlerinde değişik stratejiler içermesini sağlayacak gibi



görünüyor. Tabii bu senaryoları sanat eseri gibi tasarlanmış muhteşem ortamlarda oynayacağımızı da unutmamak gerek. Oyunun fizik motoru da grafikleri kadar etkileyici. UT 2004'ün shooter türündeki online oyunlar arasında çok iyi bir yer edineceği kesin. Oyunun tek dezavantajı ise çok yüksek sistem gereksinimleri.

Ultima X: Odyssey

Ultima hayranları hazır olsun, bu kış çıkıyor

Altı yıl önce Origin, Ultima Online'ı piyasaya sürerek bir ilke imza atmıştı. Her ne kadar daha önce MUD'lar ile online oyunlar

oynanıyorsa da ilk defa grafik arayışı olan bir online oyunla tanışmıştık. O dönemlerde ülkemizde internetin yaygın olarak kullanılmaması nedeniyle ancak 2000

yılında Sanane'nin bir test sunucusu açmasıyla Türkiye'deki oyuncular Ultima Online dünyasıyla tanışabildi. Altı yıl önce çıkmış olmasına rağmen bugün bile

dünyada birçok oyuncu Ultima Online dünyasındaki serüvenlerine devam ederken Origin yeni bir online oyun olan Ultima X: Odyssey'i çıkaracağını duyurdu.



Ultima X: Odyssey, Ultima Online için bir devam oyunu olmayacak. Bunun yerine Uluma serisinin hikayesini online ortama taşıyarak bizlere yepyeni bir dünya sunan bir oyun olacak. Yoğun olarak görev tabanlı bir online oyun olacağından diğer MMORPG'lerden daha

farklı olacak. Görevlerin her biri oyunculara özel olacak, bu şekilde istenmeyen oyuncuların dışarıdan görevlere müdahale etmeleri engellenecek. Ayrıca normalde

görev almak için NPC aramak gerekirken Ultima X: Odyssey dünyasında seviyemize göre NPC'ler bizi bulup görev verecek. Bu şekilde görevler arasında boş yere zaman kaybetmemiz de engellenecek.

Ultima X: Odyssey'de oynanabilecek altı değişik ırk bulunuyor: Human, Elf, Orc, Gargoyle, Pixie ve Phoda. Path adı verilen dört sınıf var ve bunlar da kendi altlarında Disciples adı verilen üç sınıfa ayrılıyor. Karakter geliştirmek için erdemleri (virtue) geliştirmek gerekecek. Karakter yeterince gelişip sekiz erdemde de usta olunca Avatar alacağız. Oyunun grafikleri ve arayışı inanılmaz ölçüde geliştirilmiş.

Ultima X: Odyssey'in bu kış çıkması bekleniyor. Hiçbir Ultima fanatığının kaçırmaması gereken bir oyun Ultima X: Odyssey. Web sitesine www.uxoo.com adresinden ulaşabilirsiniz.

PlanetSide

Her karakterin bir oyuncu olduğu zeki bir evrendeyiz...

Galaksinin bilinmeyen bir noktası ve bilinmeyen bir tarih... İnsanoglu belki de tarihindeki en karmaşık ve en teknolojik dönemi yaşamakta. Her şey insanoglunun araştırmak için geldiği ıssız bir gezegende başlar. Gezegen üzerinde canlıya rastlayan olmaz; ancak kimsenin aklına bile gelmeyecek bir teknoloji ile karşılaşılır. Bu teknoloji sayesinde saniyede yüzlerce insan klonlanabilmektedir. Bunun yanında silah, araç-gereç ve vasıtalar da aynı şekilde birbiri ardına isteğe bağlı olarak çoğaltılabilirler. Bu karmaşa içinde üç büyük grup oluşur: Vanu Sovereignty, Terran Republic ve New Conglomerate. Ve insanlık hiç bitmeyecek bir savaşın içine girer. İnsanlar artık sadece askeri meslekler olan keskin nişancılık, casusluk, doktorluk ve hack-er'likle ilgilenir.

Klasik bir konunun iyi işlendiği bir oyun PlanetSide. Oyunda 3 tane ırkımız var ve koca topraklarda çeşitli görevlerde birbirinizle savaşarak, rütbe kazanarak bir yerlere gelmeye ve karakterinizi geliştirmeye çalışıyorsunuz.

PlanetSide'da karşılaşacağınız her karakter, çarpıştığınız her asker sizin gibi bir oyuncu tarafından yönetiliyor. Amaç gruplar halinde hareket ederek rakiplere ait kaleleri ele geçirmekten ibaret değil sadece, ama ana hedef bu... Öldüğünüz anda, klonlama makinesinde yeniden hayata dönüyorsunuz ve herhangi bir ücret odemeden istediğiniz silahı ve aracı alabiliyorsunuz. Ancak bu silah ve araç çeşitliliğinden faydalanabilmek için oyun içinde seviye atlamanız, bunun sonucunda da bazı sertifikalara sahip olmanız gerekiyor. Bu da oyunun zorlu level atlama sistemine tekabül ediyor!

Oyunda aynı zamanda zırhlar, silahlar, araçlar için özel bir sertifika (ehliyet) sistemi geliştirilmiş. Savaşlarda topladığınız puanları ve çalışarak edindiğiniz silah ya da araç kullanma yeteneklerinizi geliştirip kendinizi seçtiğiniz birimleri kullanmak üzere eğitebiliyorsunuz. Örneğin bir pilot olmak ya da bir tank birimini kullanmak için ayrı ehliyetlere ihtiyacınız var, bu da savaşarak ve rütbe kazanarak oluyor.



Tekim çalışmasın sevmiyorsanız, bütün dünyaya karşı oynamaya meraklıysanız PlanetSide'da yaşam çok zor.

Savaşta kazandığınız puanlarla bilgilerinizi birleştirdiğinizde, zamanla insanların size saygı duymasını ve rütbenizin artmasını sağlıyorsunuz. Bu durum da size bir komutan olma şansını veriyor.

PlanetSide'da 3 farklı ırk olduğunu söylemiştik: Terran Republic, Vanu Sovereignty ve New Conglomerate. Hepsinin birbirinden farklı özel silahları/araçları ve dünya üzerinde çeşitli şehirleri var. Terran Republic'in günümüzdeki gibi maddesel şeyler üzerinde yoğunlaşması, Vanu Sovereignty'nin ise gelişimini daha çok ışın ve enerji silahları üzerine kurması gibi açık farkları var. Ama merak etmeyin, tüm ırklar dengeli bir güç sistemine sahip. Oyundaki zırhlar ve araçlar ise ayrıntılarıyla aşağıda...

Zırhlar

Standard exo-suit

Oyuna başlarken üzerimizde olan ilk zırhımız. Bir silah ve bir tüfek taşımamıza izin veriyor.

koruma: 50

kapasite: 1 handgun cinsi silah, 1 tüfek cinsi silah

sertifika: standart

Agile exo-suit

Öldükten sonra ya da oyuna başladığınız-

da bir ekipman terminalinden herhangi bir sertifika gerekmeden alabileceğiniz diğer bir koruma.

koruma: 100

kapasite: 2 handgun pistol, 1 tüfek

sertifika: standart

Reinforced exo-suit

Öncekilerin daha geniş kapasiteli. Yanınızda daha fazla eşya taşımanıza olanak veriyor.

koruma: 150

kapasite: 2 pistol handgun, 2 tüfek

sertifika: Reinforced exo-suit yeteneği

Infiltration suit

Gizli görevleri için kendinizi saklayıp düşmanın arasına sızmanız için en elverişli zırh.

koruma: 0

kapasite: 1 handgun pistol

sertifika: infiltration suit ability

Mechanized Assault exo-suit (MAX)

Kendi içinde silah entegrasi bakımından 3'e ayrılıyor ve askeri birlikleri, uçan birimleri ve ağır zırhlı araçları hedef alıyor.

koruma: 650

kapasite: Belli bir silah kapasitesi yok çünkü zırhımız kendi silahı ile entegreli şekilde geliyor.

sertifika: maksimum

Araçlar

Advanced mobile station

Gerekli malzemeler deposu ve spawn point. Eğer elinizde bundan bir tane varsa ve savaşın eşiğindeyken bunu savaş meydanına yakın bir yere getirdiğinizde grubunuz ve arkadaşlarınız buradan spawn olup savaşa katılabilecek.

Advanced nanite transport

Kurduğumuz mobile station'ın elektrik ve enerjisini sağlaması için gerekli.

Basilisk

Dört tekerlekli, sizi korumaya yetecek silahlara sahip, oldukça hızlı ve kullanışlı.

özellik: saldırı ve eskort aracı

silah: 12mm'lik chaingun

kapasite: 1 kişi

Deliverer

Sizi savaş alanına hızla yetiştirecek, iki de güzel silahı bulunan araç. Fazla hızlı değilse de koşacağınız yolu kısaltacağı kesin!

özellik: asker taşıma

silah: 2 tane 20 mm top mermisi

kapasite: 5 kişi

Enforcer

Çok etkili bir roket launcher ile entegre edilmiş, gelişmiş bir jip. Roket launcher'ı 360 derece dönebildiği için rahat bir saldırı açısına sahip.

özellik: saldırı ve eskort

silah: özel roket launcher

kapasite: 2 kişi

Galaxy

Savaş sırasında cephelerin arkasına uçak ile asker sızdırmaya çalışan generallerin favori aracı!

özellik: askeri taşıma uçağı

silah: 20 mm'lik 3 tane chaingun

kapasite: 12-15 kişi

Harasser

Enforcer'ın bir düşük modeli. Daha rahat kullanışa ama daha zayıf korumaya sahip

özellik: saldırı, eskort

silah: 12 mm'lik döner chaingun

kapasite: 2 kişi

Liberator

Orta çapta bir orduya büyük hasarlar verebilecek bir araç.

özellik: bomba uçağı

silah: liberator bombaları, 25 mm'lik cannon, 25mm'lik ağır otomatik

kapasite: 3 kişi

Lightning

İlk hafif tankımız. 75 mm'lik top mermisi de gayet zarar verici!

özellik: hafif tank, saldırı / escort

silah: 75 mm'lik top mermisi, 12 mm'lik doner chaingun

kapasite: 1 kişi

Mosquito

Çok hızlı ve kullanışlı Radarlar tarafından yakalanamasa da vurulması kolay bir hedef.

özellik: hafif saldırı uçağı

silah: 12 mm'lik chaingun

kapasite: 1 kişi

Reaver

Tank killer olarak biliniyor. Roketatarıyla etkili bir savunma, saldırı ve eskort aracı.

özellik: hafif hava yardım destek uçağı

silah: 20 mm otomatik silah, roketatar

kapasite: 1 kişi

Skyguard

Uçaklar olur da onlara karşı uçaksavar birimleri olmaz mı? Bu iki kişilik jipe monte edilmiş flak cannon'lar tam bir uçak katili.

özellik: anti uçak aracı

silah: flak cannon'ları, 12 mm'lik chaingun

kapasite: 2 kişi

Sunderer

Yoldaki ani saldırılar için de yeterince kuvvetli ve güvenli.

özellik: ağır zırhlı oyuncu taşıma ünitesi

silah: 2 tane 75 mm'lik tank mermisi

kapasite: 11 kişi

Wraith

Aracın sağladığı görünmezlik özelliğiyle düşman birliklerini inceyen ve aralarına sızan ajanlar için.

özellik: gizli görev aracı

silah: yok

kapasite: 1 kişi

Vanguard

360 derece dönebilen top atar ile sağlam zırhı sayesinde savaş alanlarında bolca boy göstermeye başladı.

özellik: orta zırhlı tank

silah: 150 mm'lik tank mermisi, 20 mm'lik chaingun

kapasite: 2 kişi

Magrider

Sağa ve sola direkt hareket edebilmesiyle çok avantajlı.

özellik: orta zırh tank

silah: ağır rail ışını, hafif puls enerjisi

kapasite: 2 kişi

Marauder

Bu özel jip, büyük alanlara tahribat vermek için tasarlanmış.

özellik: ağır zırhlı saldırı jipi

silah: yüksek frekans bomba, 12 mm'lik chaingun

kapasite: 3 kişi

Eğer FPS oyunlarından hoşlanıyor ve sınırsızca oynayabileceğiniz geniş bir dünya arıyorsanız PlanetSide kesinlikle iyi bir seçim. Burada sıraladıklarımız dışında oyunda keşfedilecek daha bir sürü ayrıntı ve özellik var. Oynadıkça tadına varacağınızı düşünüyorum. www.planet-side.com adresinden de oyun hakkındaki diğer ayrıntılara ulaşabilirsiniz.

Volkan Alkan



Lionheart: Legacy of the Crusader

Önceki hafta incelediğimiz Lionheart'ın ilk ipuçları...

Black Isle'in didinip geliştirdiği son RPG'si Lionheart'ı oynamaya başladınız ama o kadar çok özellik var ve hepsi oyunun gidişatında oylesine etkili ki doğru yapıp yapmadığınızı bilemiyorsunuz. Bir karakter yarattınız ama çok içinize sinmediği için oyuna yeniden başlamak gibi düşünceleriniz de var. Öyleyse, buyurun, "Perk'ler" ile başlayalım. Arkası gelecek...

Perk nedir?

Fallout'tan da tanıdığımız ve "special" denen sistem içinde yer alan perk'leri karakteriniz belli sayıda level atladıkça alırsınız. Lionheart'ta ilk perk'ümüzü 2'nci level'da alacağız ve bundan sonra her üç level'da bir (5, 8, 11 diye gidiyor) perk alma şansımız var. Farklı level'daki, farklı skill'lere sahip, farklı statları olan karakterlerin alabileceği perk'ler de farklılaşıyor. Bir de kademeli perk'ler var ki bunların üst kademelerini aldıkça gücü de artıyor. Biz tüm perk'len sırayla anlatalım ve "almazsam rahat edemem" dediğiniz bir tanesi varsa yolunuzu ona göre çizim.

Adrenaline Rush

Dövüş sırasında güç duruma düştüğünüzde işe yarayan, hayat kurtarıcı bir perk. Canınızı (hit point hatta HP) yarıladığınız noktada devreye girip +1 Agility (çeviklik, kısaca A) ve Strenght (güç, kısaca S) kazandıracak. HP'nız dörtte birine indiğinde bir kez daha +1 A ve S verir. **Kademe sayısı (Rank): 1**
Gerekenler: Level: 5

Ancestral Armor

Atalarınızın ruhu bedeninizi korumak için Tribal Magic Protective Branch'inize 15 puan eklerler. Nur içinde yatsınlar!
Kademe: 1
Gerekenler: Tribal Protective: 30, Level: 5



Backstab

Sneak modda iken bir düşmana arkadan saldırdığınızda ıskalamazsanız yüzde 50 daha fazla zarar verirsiniz. İkinci kademeye geçtiğinizde bu değer yüzde 50 daha artar. **Kademe: 2**
Gerekenler: Agility: 7, Sneak: 50

Bonus HtH Damage

Silahsız dövüşlerde verdiğimiz hasar üst sınırdan olacaktır. Bu perk'ün her kademesinde silahsız dövüşler için hasar gücünüze +2 eklenir. **Kademe: 3**

Gerekenler: Agility: 6, Strenght: 6, Level: 5, Unarmed skill: 50

Bonus Ranged Damage

Ok ve diğer menzilli silahlardaki gelişiminiz daha bir hızlı ve ölümcül olacak. Bu perk'ün

her bir kademesinde menzilli silahlar için +3 hasar var.

Kademe: 2

Gerekenler: Agility: 6, Luck: 6, Level: 5

Bonus Rate of Fire

Yine uzun menzilli silahlarda işe yarayan bir perk. Oklarınızı daha hızlı çekip fırlatmanızı sağlar, üstelik hedefi tutturma konusunda negatif bir etki olmaksızın.

Kademe: 1

Gerekenler: Ranged Weapons skill: 50, Agility: 7, Intelligence: 6, Level: 14

Brutish Hulk

Oyunun başında Feralkin ırkını seçmek için bir sebep. Her level atlayışınızda iki kat HP kazanırsınız

Kademe: 1

Gerekenler: Strenght: 7, Level: 5, Feralkin

Cold Soul

Kullandığınız buz temelli tüm büyüler ve nesneler bu perk sayesinde yüzde 15 daha fazla hasar verir

Kademe: 1

Gerekenler: Thought/Ice: 40

Damage Resistance

Her kademesinde Crushing (kırılma), Piercing (delinme) ve Slashing (kesilme) hasarına karşı direncinizi yüzde 10 artıran bir perk.

Kademe: 3

Gerekenler: Endurance: 6 Luck: 6 Level: 5

Dark Majesty

Tüm yakın dövüş skill'lerinize +3, zehirlenmeye karşı yüzde 10 direnç, her level'da +1 skill ekler. Favori perk'ünüz olmaya aday.

Kademe: 1

Gerekenler: Perceptin ve Intelligence 7'nin altında olmalı, Level: 11

Deadly Accuracy

Ranged Weapon skill'ine 20 puan eklenir.

Kademe: 1

Gerekenler: Ranged: 40, Agility: 5

Die Hard

HP'niz yüzde 20 oranında düştüğünde tüm direnç puanlarınız yüzde 20, armor class'ınız da 5 puan artar.

Kademe: 1

Gerekenler: Endurance: 6

Disease Ward

Tüm Disease hasarlarını ortadan kaldıran bir perk. Fazla da bir şey istemiyor.

Kademe: 1

Gerekenler: Endurance: 5 Level: 5, Venom Ward perk'üyle birlikte kullanılamaz.

Displacement

HP'niz yüzde 20 oranında düştüğü andan itibaren görüntünüz sılıkleşmeye başlar. Armor Class'ınız +10, Agility +1 kazanır. Mana regeneration'ı iki katına çıkar

Kademe: 1

Gerekenler: Perks/Die Hard, Level: 11

Divine Privilege

Divine Magic altındaki Divine Favor'a 15 puan ekler

Kademe: 1

Gerekenler: Divine Favor: 40 Level: 5

Divine Protector

Divine Magic altındaki Protective'e 15 puan

ekler.

Kademe: 1

Gerekenler: Divine Protective: 40, Level: 5

Dodger

Her bir kademesi Armor Class'ınıza 5 puan ekler. Ayrıca Evasion skill'inize 3 puan eklenir

Kademe: 2

Gerekenler: Agility: 6 Level: 5

Earthen Contact

Tribal Magic büyülerine giden manayı yüzde 15 azaltır.

Kademe: 1

Gerekenler: Tribal Magic'deki bir dalda 100 skill, Charisma: 6, Perception: 6

Educated

Her level'da +2 skill verir. Düşük level'lar dayken almanızda fayda var.

Kademe: 1

Gerekenler: Intelligence: 6, Level: 5

Eloquence

Speech yeteneğinize 15 puan ekleyerek diyaloglarda daha fazla ve olumlu seçeneğiniz olmasını sağlar.

Kademe: 3

Gerekenler: Speech: 30

Enlightenment

Tüm Divine Magic büyülerine yüzde 15 daha az mana harcamanızı sağlar

Kademe: 1

Gerekenler: Divine Magic altındaki değerlerden biri 100 olmalı, Charisma: 6, Perception: 6

Fire Evasion

AC'nize 2 eklenir ve ateşle yapılan tüm saldırılarda yüzde 15 daha az hasar alırsınız.

Kademe: 1

Gerekenler: Agility: 6, Pyromania perk'ünü almazsınız

Fortune Finder

Ölü düşmanlarınızın üstünden normalde orda olmaması gereken paralar çıkar. Şans işte.

Kademe: 1

Gerekenler: Luck: 8

Gain Agility

Agility'nize sürekli olmak üzere +1 verir

(Aynı durum Gain Charisma, Gain Endurance, Gain Intelligence, Gain Luck, Gain Perception, Gain Strength perk'leri için de geçerlidir, tek tek yaz[ı]mayacağım).

Kademe: 1

Gerekenler: Level: 11

Ghost

Sneak skill'iniz yüzde 20 gelişir.

Kademe: 2

Gerekenler: Sneak: 50, Level: 5

Grace Under Fire

HP'niz yüzde 40 oranında düşerse 1 Perception ve 15 Ranged Weapon puanı kazanırsınız.

Kademe: 1

Gerekenler: 10'dan az Perception, Level: 11

Here and Now

Anında bir level kazanırsınız.

Kademe: 1

Gerekenler: Level: 8

Hide of Scars

Ateş hariç tüm dirençleriniz yüzde 6 artar. Fakat karizmadan -1 yıyoruz.

Kademe: 1

Gerekenler: Endurance: 6 Level: 11

Inherited Resistance

Poison ve Disease direnciniz yüzde 10 ve her ikisinin eşği de 1 artacak.

Kademe: 1

Gerekenler: Endurance: 5 Level: 2 (daha üstünde kullanılamaz)

Lifegiver

Her seçtiğinizde 6 HP verir.

Kademe: 2

Gerekenler: Endurance 4 Level: 5





Lightning Rod

Elektrikle ilgili tüm büyüleriniz yüzde 15 daha etkili olacaktır.

Kademe: 1

Gerekenler: Thought Magic/Electrical: 40

Mark of Fire

Bu kez de ateşle aranız iyi. Ateşle ilgili tüm büyüleriniz ve nesneleriniz yüzde 15 daha fazla hasar verir.

Kademe: 1

Gerekenler: Thought Magic/Fire: 40, Cold Soul'la birlikte bulunamaz

Master of Domination

Başkalarının zihnine girmek hiç bu kadar kolay olmamıştı. Tribal Magic altındaki Domination'a 15 puan ekleyin. (Aynı Master Necromancer, Master Thief, Master Trader, Mastery of Fortitude, Mastery of Fury, Mastery of Smiting için de geçerli)

Kademe: 1

Gerekenler: Domination: 40, Level: 5

More Criticals

Her seçtiğinizde "critical hit" şansınızı yüzde 5 artıran bir perk.

Kademe: 3

Gerekenler: Luck: 6, Level: 5

Observant

Tuzak ve gizli kapıları bulmanızı sağlayan Traps/Secret Door skill'inize 25, Lockpick'e 5 yazan bir perk.

Kademe: 1

Gerekenler: Perception: 5, Find Traps Secret Doors: 30

One-Handed Weapon Finesse

Tek elle kullandığınız silahlarda 10 puan

daha yetenekli olacaksınız.

Kademe: 1

Gerekenler: One Handed Melee: 55

One-Handed Weapon Specialization

Tek elle kullandığınız silahlarda +3 hasar verme ve +5 skill avantajı sağlar. Bir üstteki perk'ü almadan kullanamazsınız.

Kademe: 1

Gerekenler: One

Handed Melee: 100

Power from Beyond

Her level'da +1 Healing Rate bonusu ve 1 ekstra skill puanı veren bir perk'ümüz. Kullanmak için Sylvant ya da Demokin olmanız gerekiyor.

Kademe: 1

Gerekenler: Intelligence: 5, Level: 5

Pyromaniac

Ateşle ilgili büyülerinizde ve silahlarınızda yüzde 10 daha fazla hasar verirsiniz.

Kademe: 1

Gerekenler: Intelligence: 5, Level: 8

Rejuvenation

İyileşme hızınıza (Healing Rate) +1 veren, sevdiğimiz bir perk.

Kademe: 1

Gerekenler: Endurance: 5

Retribution

Düşmanlarınıza vereceğiniz Crushing, Piercing ve Slashing hasarının yüzde 10 artmasını sağlar

Kademe: 1

Gerekenler: Level: 8

Salesman

Diplomasi yeteneğinize yüzde 10 ekleyen bu perk, alışverişlerde de yüzde 10 indirim sağlıyor.

Kademe: 1

Gerekenler: Barter: 50, Level: 5

Snake Eater

Poison direncinize yüzde 30 destek sağlayan bir perk'ümüz. Venom Ward'la aynı anda kullanılamaz tek sorunu.

Kademe: 2

Gerekenler: Endurance: 3, Level: 5

Spirit Guide

Bulup aldığınız spirit'lerden yüzde 10 daha fazla mana elde edersiniz.

Kademe: 1

Gerekenler: Charisma veya Perception: 7

Superior Senses

Perception'a +1, Find Traps/Secret Doors yeteneğine 15 puan ekleyen bir başka perk.

Kademe: 1

Gerekenler: Perception: 5, Level: 14

Swift Learner

Her deneyim kazandığınızda (experience) puana bir yüzde 5 ekleyen, uzun vadede son derece faydalı bir perk.

Kademe: 2

Gerekenler: Intelligence: 4

Thief

Bir defalığına da olsa Lockpick, Find Traps/Secret Doors ve Sneak skillerinize 10 puan eklenir.

Kademe: 1

Gerekenler: Level: 2

Thought as Armor

Düşünce gücüyle kendinizi korumak için kullanabilirsiniz. Thought Magic altındaki Protective'e 15 puan ekler mesela.

Kademe: 1

Gerekenler: Thought Magic/Defensive: 30, Level: 5

Tough Hide

Feralkın ve Sylvant'lar için... 5 puan AC için yüzde 5'de her tür direnç gücünüz için destek sağlar.

Kademe: 1

Gerekenler: Endurance: 8'in altı, Level: 11

Undead Glory

Canlandıracağınız tüm zombiler ve iskeletler yüzde 15 daha fazla HP'ye ve +1 damage bonusu sahip olacaklar.

Kademe: 1

Gerekenler: Tribal Magic/Offensive/Raise Undead: 50, Intelligence: 6

Weapon Handling

Agility'nize 1, tek ya da iki elle kullandığınız silahlardaki yeteneğinize 3 puan ekleyen perk.

Kademe: 1

Gerekenler: Agility: 5, Level: 14

Hile Kodları

4500 yıl önce Babilliler oyunu bulduğunda ilk hileyi kim bulmuştu acaba? Kesin Asurlulardır, onlar paranın icadında da sorun çıkarmıştı



C&C Red Alert 2

20 tank

Oyunu yüklerken XPEINA518 yazın.

Bu, oyuna 20 tankla başlamanızı sağlayacak.

Sovyet konvoyu görevini geçme

Bir konvoyu tahrip etmeniz gereken görevi bir dakikadan az sürede geçebilirsiniz. Bunun için görevin başında kuzeye doğru gitmekte olan konvoyu tüm güçlerinizle takip edin. Sonra tüm ateş gücünüzle saldırın.

Herhangi bir yerde üs kurma

Mevcut üssünüze bağlı olmayan yeni bir üs kurmak için önce bir yapının yanına silo inşa edin. Sonra istediğiniz noktaya kadar siloları yükseltin. Daha sonra siloları satın ve üssünüzü kurun.

Kolay para

Kendinize kışla kurduğunuzda etrafına duvar örün. Eğitim alan her biriminiz size para kazandıracak.

Deimos Rising

Oyun sırasında [é]ye basın ve [supermunki] yazın, sonra ilgili hilenin kodunu girin.

alllevels	tüm level'ları açma
life	ekstra can
accuracy	%100 kesinlik
funds	ekstra para
score	ekstra puan
shields	ekstra kalkan

Insane

Ana menüde ilgili hilenin kodunu girin.

gokartz	küçük tekerlekler
bigfootz	büyük tekerlekler
bigheadz	büyük başlı sürücüler
boxerz	büyük eller ve ayaklar
ineedmoremaps	tüm haritalar
manonthemoon	ayda yerçekimi
glued	yapışkan yüzey
terraformer	harita oluşturma
greasy	kaygan yüzey
ineedmorecars	tüm arabaları çözme

World War II: Frontline Command

Oyun sırasında [Ctrl] ve [Enter] tuşlarına basarak bir komut satın açın. Daha sonra aşağıdaki kodları girin.

strong man	tüm birimler için sağlık
keep ammo	tüm birimler için sınırsız cephane
get sherman tank	sherman tankı kazanın
get mortel infantry	ölümlü piyadeler
get recon infantry	barışçı piyadeler
get rifle infantry	keskin nişancı piyadeler
get HMG infantry	HMG piyadeleri
get ammo supply truck	cephane yüklü kamyon
get field gun	yarı yüklü kamyon

Big Scale Racing

Oyun sırasında aşağıdaki kodlardan birini girin ve [Enter]a basın.

gimmepoints	puan alma
easywayout	sonraki kupayı çözme
lazybastard	tüm arabaları çözme
scareme	monster truck sınıfını çözme



İşte geldik burdayız

Mektup sayfalarını diğerlerinden ayıran nedir? Otuz kadar sayfa sonra nihayet söz söyleme sırası size geliyor. Madem öyle, buyrun konuşun...

Merhaba ProGamer Dergisi, Derginizin bütün sayılarını aldım. Verdiğiniz posterler şu an duvarlarımı süslüyor.

Bilgisayarımın hafızası verdiğiniz oyun demoları ve programlarla doldu. Verdiğiniz yoğun tekerler (CD demek istiyorum, TDK öyle diyor) çok güzel bir sürü yararlı programla dolu. Sorularım şöyle:

1) Mandrake Linux 9.1 kuracağım. PC'mde şu anda Win98SE kurulu. Linux'a oyunlarla ilgili bir sorun yaşar mıyım? Sorun yaşarsam bunu nasıl giderebilirim?

2) Empire Earth adlı oyun neden tutmadı? Ben o oyunu zevkle oynuyorum.

3) Sayfa sayınız ÇOOK az! Buna bir çözüm bulun!

4) Counter-Strike oyununun 1.5 sürümünü derginizde yayınlamanız mümkün mü?

5) Red Alert 2 oyununun bir hilesi yok mu?

6) Half-Life oyununda konsolu bir türlü indirmiyorum. Hedefe ne yazmam gerek?

Dinçer linux_m@n Saygılı

Hayatına böyle bodoslama girmiş olmamız ne güzel. İnşallah daha çok poster vereceğiz ve dört bir yanını ProGamer saracak (hurs yaptım).

1) Maalesef birçok oyun Linux üzerinde çalışmadığı için, evet sorun yaşarsın. Bir çözüm olarak hem Windows hem Linux kurmanı önerebiliriz ama bu iki sistem de birbirlerini pek sevmediklerinden PC'yi daha kırılgan hale getirebilir ve ne zaman sorun çıkacağı belli olmaz.

2) Empire Earth tutmadı değil, oyun bayağı bir sevildi. Ama tabii artık her yıl çok sağlam 3-5 RTS çıktığından hala 2001'in oyunlarını oynayan çok insan bulmak mümkün değil. Bu yıl çıkan Rise of Nations bile (muhteşem olmasına rağmen) kısa sürede gündemden düştü. Çok çabuk tüketiyoruz çok.

3) Sayfa sayımız az mı? Ama dikkatini çekmedi mi, biz haftalık dergiyiz! Yani daha fazlasını yapsak biraz zor olmaz mı? Hem incelenen oyunların ve haberlerin

kalitesi, hem de derginin çalışanları olarak ruh ve beden sağlığını muhafaza edebilmemiz açısından şimdi-lik 32 iyi bence. İlerde bir çılgınlık yaparsak, bilemem tabii...

4) Açıkçası dergice CS'ye ne CD'de ne sayfalarda çok da yer vermek istemiyoruz. Çünkü zaten her yerden bulabileceğiniz, fazla popüler bir mamul haline geldi CS. Daha yeni şeylere yer vermek istiyoruz.

5) Var, olmaz mı... Hile sayfasında.

6) Hedefte sona "-console" yaz.

Derginizi 2. sayısından itibaren almaya başladım. Bana göre gerçekten kaliteli bir dergi. Sayfa sayımız haftada bir olduğu için az tabii. Ama 1 ay boyunca düşündüğümüz zaman gerçekten fazla sayfa ediyor. Özellikle derginizin tasarımı çok güzel. Ayrıca verdiğiniz CD de çok kaliteli. Her hafta olmasına rağmen çok iyi oyunlar ve programlar oluyor ve hepsi sorunsuz çalışıyor. Size 2 sorum olacak.

1) Ben Win98'den e-mail adresime tıkladığım zaman boş beyaz bir sayfa çıkıyor. Bunu nasıl düzeltebilirim?

2) Benim ekranım 15" ve 1024x768 olmuyor. CM 4 ise 1024x768 istiyor diye bir duyum aldım. Acaba bu doğru mu, doğrusa benim monitörümde bir sorun mu var?

Ersen TEKİN "crAzyah2o"

Teşekkür edip cevapları veriyoruz biz de hemen.

1) Soru çok açık değil. Bir e-mail programı kullanıyorsan ve orada e-maillerini göremiyorsan programda bir eksik gedik olabilir. Kaldırıp yeniden kurmanı ya da güncelleme öneririm.

2) 15 inç monitörün 1024x768'i desteklememesi normal tabii ve CM4 daha düşük çözünürlükte oynanamıyor. Bir an önce bir 17 inç edinmeni dileyerek hoşça kal diyoruz...

ZiggyStardust

**pro
gamer**
Haftalık Oyun Kültür Dergisi

11 Eylül 2003 / Sayı: 6

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışları Müdürü
C. Serpil Ulutürk
serpil@progamer.com

Editör

Esra Akin
esra@progamer.com

Serkan Ayan
serkan@progamer.com

Yan İşleri

Volkan Aikan
volkan@progamer.com

Tayhan Memir
tayhan@progamer.com

Özberk Ötçer
ozberk@progamer.com

Görsel Yönetmen

Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamer.com

Grafik Tasarım

Maymojans Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel: (0212) 528 80 55

İdare Merkezi

Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No:16 Kat:4 D.22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel: (0212) 258 17 04

Baskı Yeri

Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Sarıyer/İSTANBUL

Matbasi

progamer@progamer.com

MEDİA GRUP "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ"
0212 - 354 33 00

Genel Müdür
Can Çağdaş

Reklam Grup Koordinatörü
Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları
Meltem İnanc (Satış)
Hakan Acar (Pazarlama)
Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü
İsmail Anıcı

Pazarlama Direktörü
Tülay Tosun

Reservasyon ve
Teknik Hizmetler Direktörü
Melek Barutçugil

Reservasyon

Tel.: (0212) 354 33 98
Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811
Fiyatı: 1.500.000 TL.
Hediyesi Sabah Gazetesi

Açılar - 4

İniş pistinde kontrol muhafızlarından biri Necro'ya doğru yaklaştı: "NUA511 no'lu gemi iki dakika içinde piste inmiş olacak efendim. Lütfen görev emrinizi onay için verebilir misiniz?" Necro görev emir belgesini muhafıza uzattı. Muhafız, "Tapınağa götürmek üzere ceset teslimi alacaksınız demek!" dedi. "Evet. Nillus 5. madeninden Dilanos Ecuriet'in bedenini..." dedi Necro.

PROFESYONELLERİN "BUSINESS" DERGİSİ

CRM PROJESİ NASIL YAPILIR? 2003 CRM OSCARLARI'NA
BİR AY KALA, ADIM ADIM YAPMANIZ GEREKENLER...

POWER

MÜSTERİ
İLİŞKİLERİ
ÖDÜLLERİ

ENERJİ
SENARYOLARINDA
TÜRKİYE NEREDE?
BOSTON CONSULTING
ARASTIRMASI, TÜRKİYE'Yİ
ENERJİ HATLARININ
ODAGINA OTURTUYOR

PIYASALARDA BU AY
KRİZ GEÇER Mİ?
HERŞEY DÖVİZE BAĞLI...
EURO VE DOLAR
KAC LIRA OLACAK?

B2B NEDEN
BAŞARISIZ OLDU?
DÜNYADA HACMI
YEDİ TRİLYON,
BİZDE İSSİ
70 MİLYON
DOLAR

YENİ DÖNEMİN
"ANADOLU
KAPLANLARI"
SİYASETTEKİ DEĞİŞİM,
İSADAMI
PİYASASINA DE
YANSIDI

KAPALI DEV OYAK GENEL MÜDÜRÜ
COŞKUN ULUSOY İLK KEZ KONUŞUYOR:

KARARLIYIZ HEDEFİMİZ DÜNYA

ISSN 1300-8153
57
9 771300 815007

İŞ DÜNYASININ GÜÇ KAYNAĞI

Eylül sayısı bayilerde

SAMSUNG

DigitAll *keyif*

yıl
3
garanti

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

SAMSUNG HDD SABİT DISK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknoloji ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com